

6/95
DAS COMPUTERSPIELE- UND MULTIMEDIA-MAGAZIN
POWER PLAY
DM 6,50
öS 50,-/sfr 6,50
Lit. 9000/hfl 8,-
dkr 35,-/fmk 32,50
MAGNA MEDIA
100 % PC
4 391054 206507 06
Stone Prophet
Schaurig schön: Geisterstunde als Rollenspiel
TEST:
• Magic Carpet 2
• Slipstream • Biing
• First Encounters
• Jagged Alliance
Simon the Sorcerer
Die neuen Heldentaten des Spaßmagiers
ECTS-Report
Alle Highlights der Frühjahrsmesse in London
HEART OF DARKNESS



Digital Pictures



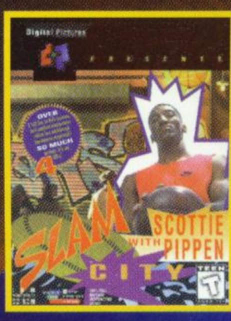
Too real to imagine

100% INTERACTIVE, LIVE-ACTION VIDEOGAMES:

Slam City
Genau das Richtige für alle, die maximalen Spiele-Spaß und schnelle Basketball-Action wollen: denn jetzt spielst Du One-on-One gegen Scottie Pippen. Zeig dem Meister, wo's lang geht!

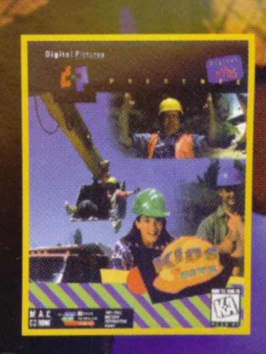
Kids on Site
Jetzt geht's rund auf der Baustelle. Denn hier bist Du der Herr über Bagger, Bohrer und Berge aus Schutt.

When Movie-makers make games, everything else is just cartoons.



Slam City

PC CD-ROM
MAC CD-ROM



Kids on Site

Slam City erhältlich für PC CD-ROM, Kids on Site erhältlich für PC CD-ROM und MAC CD-ROM.

intern

High-Tech

◆ Den Namen "Amazing Studios" sollte sich jeder Computerspieler mit roten Lettern in sein Notizbuch schreiben. Die geniale Programmiertruppe um den Ex-Delphine-Mann Eric Chahi sorgte für das Gesprächsthema schlechthin auf der Londoner Frühjahrsmesse. Obwohl auch die Programmierkonkurrenz mit vollen Segeln in die leuchtende Spielezukunft durchstartet, landete Virgin mit ersten Schnupperversionen des neuen Plattformknallers "Heart of Darkness" den Überraschungscoup. Chahi und seine Mitstreiter arbeiten schon seit gut drei Jahren an ihrem ambitionierten Projekt und das Ergebnis kann sich wahrlich sehen lassen. Alles Wissenswerte dazu findet Ihr in unserem Produktschwerpunkt ab Seite 12. Daß wir auch sonst in einen erfreulichen Spieleherbst blicken können, bewies einmal mehr die ECTS in England. PC-Spiele wurden in erstaunlicher Fülle und Qualität vorgestellt und an neuen Ideen herrschte kein Mangel.

Ein Blick in die Spielezukunft: Heart of Darkness von Virgin

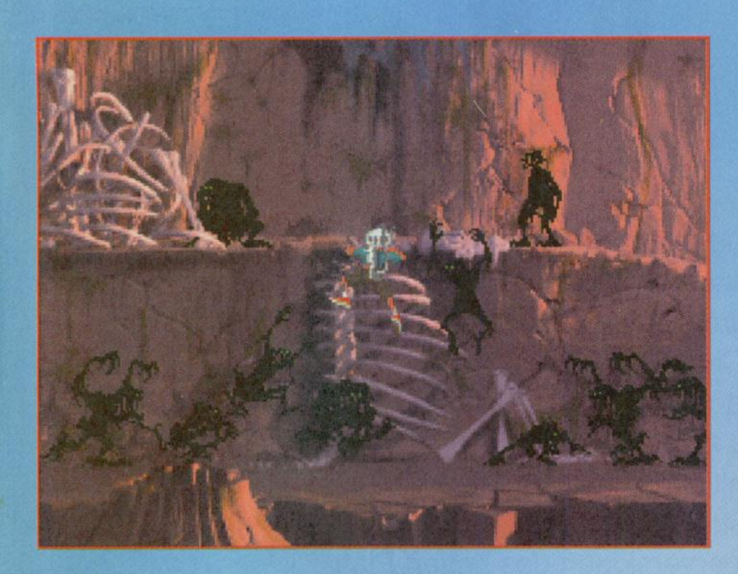
Ein weiteres Qualitätsprodukt ist übrigens auch fertiggestellt: Powerknut ist endlich Papa und wird wohl bald mit Sohnemann Lukas gemeinsam vorm Rechner sitzen.

Erstaunte Grüße von der

Power-Play-Redaktion

6/95

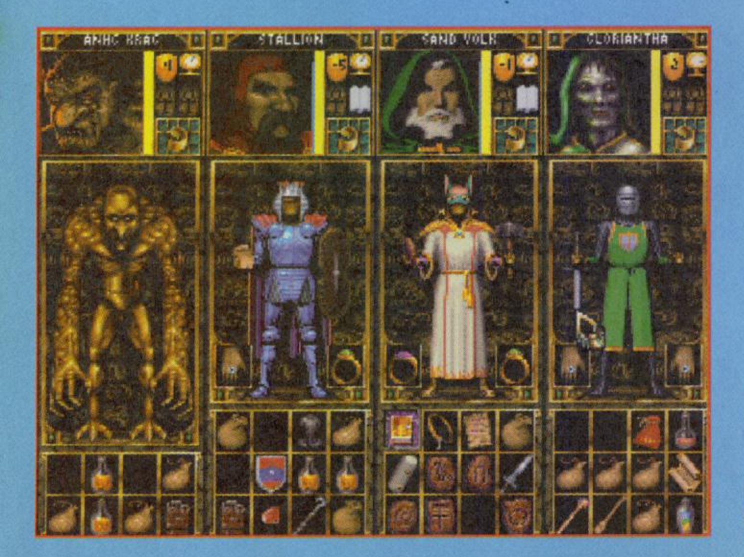




Seite 12 Heart of Darkness: Virgins grafischer Megaknaller bricht in neue Computerspielewelten



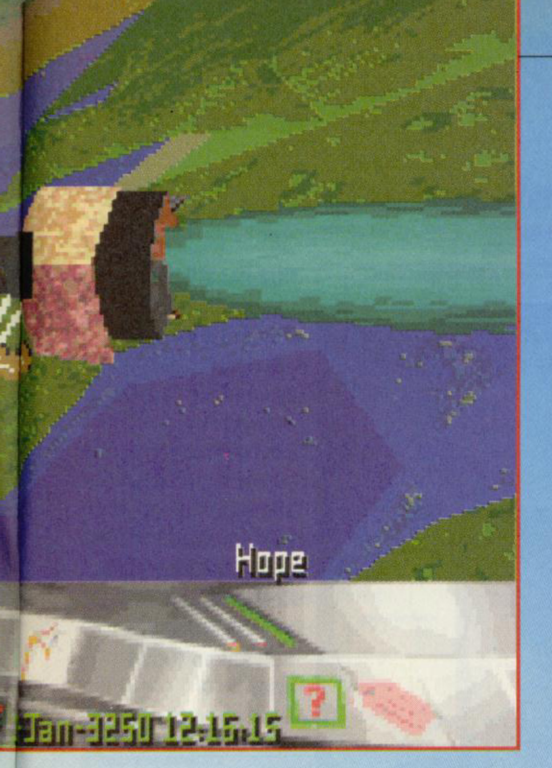
Seite 94 Neu geknüpft: Bullfrogs "Hidden Worlds" schicken den magischen Teppich erneut auf Reisen

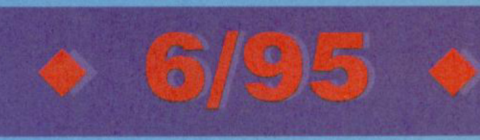


Seite 40 Die Rache der Mumie: gemischte Heldentruppe in SSis Stone Prophet

Aktuell

Test







Thema

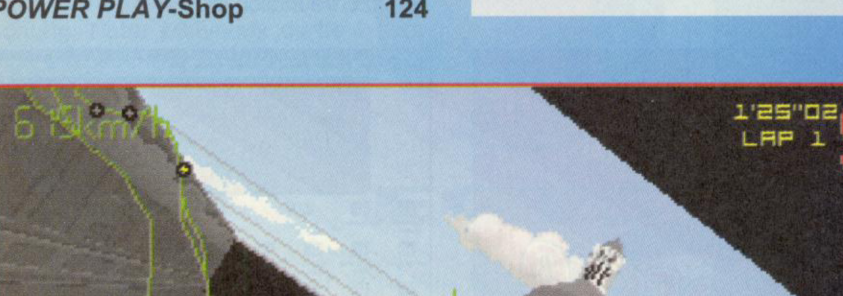
Wettbewerb

Rubriken

POWER SERVICE







NEWS

Config.was?

Es ist ein Problem, mit dem alle irgendwann einmal zu kämpfen hatten: Wie konfiguriere ich meine autoexec.bat und config.sys so um, daß mein teuer erworbenes Spiel ohne Mucken läuft? Normalsterbliche haben selten den Mut und die Ahnung, irgendetwas an den Einstellungen zu verändern. Selbst vor dem DOS-internen Memmaker schrecken viele zurück, weil sie von der Arbeitsweise ihres Rechners keine Ahnung haben. René Meyer und Sven Letzel haben sich einmal dieses Problems angenommen und präsentieren in *PC-Spieler ohne Startprobleme* eine Reihe der gängigsten Schwierigkeiten und Möglichkeiten, wie man sie behebt. Interessant ist die Abteilung "Speicher optimal konfigurieren", weil gerade an diesem Problem der Start eines Spiels scheitert. Dabei werden alle Einzelheiten genau erklärt: Was ist der Unterschied zwischen EMS, XMS, UMB oder HMA? Wie lade ich die HIMEM.SYS? Wann macht es Sinn, DOS in den hohen Speicherbereich zu laden? Auf über 240 Seiten werden so ziemlich alle Probleme angesprochen, die bei der Installation oder dem Betrieb diverser Spiele auftreten können. Und wer weiß, vielleicht seid Ihr dann mit Eurem PC so vertraut, daß selbst der Start von Ultima VII ohne Bootdiskette leicht von der Hand geht. *ps*

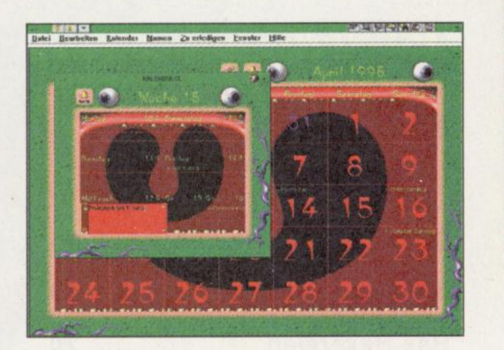


Name:	PC-Spieler ohne Startprobleme
Verlag:	Markt & Technik
ISBN:	3-87791-710-0
Preis:	24,80 Mark

Der Planer



Alle Funktionen auf einen Blick: Notebook-Besitzer, die nicht immer zu sündhaft teuren Organizern greifen wollen, sind hier recht gut bedient. Von der Adreßverwaltung bis zum Notizblock ist alles da, was des Reisenden Herz erfreut.



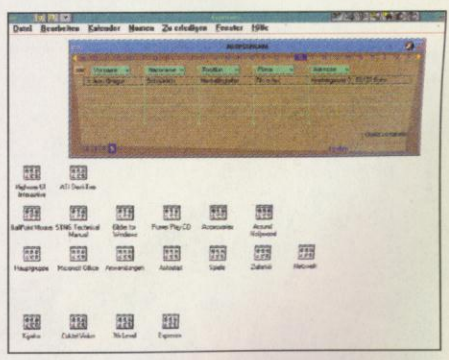
Ein Blick wie durchs Laryngoskop: Da wackelt das Zäpfchen

Mit den Worten "Endlich ein wirklich brauchbarer Kalender" wirbt die Firma Berkeley Systems (jawohl, die mit den schönen Bildschirmschonern) für ein *Expresso* genanntes Organizer-System. Insgesamt vier Dienstprogramme stehen dem gestreßten PC-Benutzer zur Verfügung: ein Kalender, ein Notizblock, ein Adreßbuch und eine "Zu erledigen"-Liste. Schöngeister können sich ihr Desktop mit einigen geschmackvollen Illustrationen garnieren, die zum Teil sogar animiert sind.

Die Frage stellt sich nun, ob man ein Programm wie dieses wirklich braucht. Verglichen mit einer Termin- und Adreßverwaltung wie dem Lotus Organizer ist Expresso ein überaus spartanisches Programm, darüber täuschen auch die bunten Hintergrundbildchen nicht hinweg. Für Besitzer eines Notebooks, die ihr Gerät zudem täglich nutzen, erfüllt dieser Terminkalender seinen Zweck allemal, zumal nicht nur das Desktop sondern auch der Preis mit knapp 50 Mark äußerst benutzerfreundlich ist. *ps*



Kein kalter Kaffee: Berkeleys Terminplaner



Schöne Grüße von Herrn Schnürlich aus Bonn

Name:	Expresso
Hersteller:	Berkeley Systems
Zirka-Preis:	50 Mark



Totale Kontrolle?

Und hier ist er, der erste Stick, den Ihr nicht auf den Tisch stellen braucht und der wie ein "Virtual Joystick" funktioniert. Der *Total Control*, der in Deutschland von "Press any Key" vertrieben wird, besitzt kein Unterteil, sondern nur den Griff. Richtungsänderungen werden, dank eingebauter Gravitationssensoren, allein durch die Neigung der Hand in die vier Himmelsrichtungen bestimmt. Der Stick besitzt sage und schreibe sieben Buttons, die mit einer Hand bedient werden können. Zudem sind der Stick und seine sieben Steuerknöpfe auf zukünftige Virtual-Reality-Anwendungen ausgelegt, wie auch immer sie aussehen mögen und wann immer es sie geben soll. Futuristen und Joystickfanatiker sollten sich das preiswerte Meisterwerk einmal genauer anschauen und probesteuern. *kn*



Griffig, schwarz und bodenlos gut: Der "Total Control"-Stick verspricht ein ganz neues Steuerungsgefühl

Name:	Total Control
Hersteller:	Press any Key
Zirka-Preis:	90 Mark
Bezug:	Fachhandel

Der Preis ist heiß

Keine ECTS ohne die obligatorischen Preise. Zwar noch längst nicht so glamourös wie die Oscar-Verleihung, aber dennoch von einer gewissen Wichtigkeit, gab es in diesem Jahr eigentlich kaum eine nennenswerte Überraschung. Peter Molyneux durfte sich ein weiteres Mal über den (berechtigten) Preissegen freuen und Bullfrogs Marktwert noch weiter steigern. Electronic Arts wird schon wissen, was es an dieser Softwareschmiede hat. *ps*



Die Preisträger sind wie folgt:

Game of the Year Deutschland, gewählt von den Lesern der POWER PLAY: Magic Carpet
Entwickler des Jahres: Bullfrog
Marketing Award: Virgin Interactive Entertainment
Software Publisher des Jahres: Electronic Arts
Innovation Award: Bullfrog
Bestes Edutainmentprogramm des Jahres: Encarta
Computerspiel des Jahres: Magic Carpet
Originellster Titel des Jahres: Magic Carpet

Kompetent und Spaß dabei!



Das fein sortierte Ladengeschäft in der Schillerstraße, Münchens Technikermekka

Rechts: Tiefstpreise sorgen für Trubel bei der Konkurrenz. Unten: Bescherung! Eure Geschenkonkels beim Verpacken.



Hocherfreut ziehen sich jeden Monat fünf Gewinner unserer Mitmachkarten-Aktion mit ihrem Wunschspiel zurück, um von ihrer Umwelt sobald nicht mehr gesehen zu werden. Die "Ganzjahresnikoläuse", die wir Euch hier bescheren, sind es nicht nur wegen ihrer Großzügigkeit wert, hier einmal näher unter die Lupe genommen zu werden. Thomas Maier und Martin Schreibauer heißen die beiden, die im Frühjahr 1993 ein Geschäft in Münchens Technikmekka, der Schillerstraße, eröffnet haben, um ihren Kunden fortan ein Höchstmaß an freundlicher und fachgerechter Beratung bieten zu können. Neben dem branchenüblichen Sortiment, das neben PC- und Mac-Spielen auf Diskette und CD-ROM auch aus Joysticks, Soundkarten und anderem Zubehör bekannter Hersteller besteht, haben sich die beiden von PC FUN auf Importe aus den USA und England spezialisiert. Auch Kunden mit ausgefalleneren Wünschen werden prompt bedient: Für den Flugsimulator 4 und 5 und A.T.P. haben die beiden das gesamte Angebot mit sämtlichen Sceneries und Add-Ons auf Vorrat.

Im Geschäftsraum zeigen zwei Rechner den ganzen Tag lang aktuelle Demos. Hier könnt Ihr auch die wichtigsten Titel probespielen, die in aller Regel schon auf den Festplatten vorinstalliert sind.

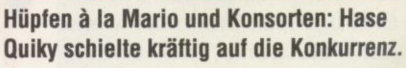
Doch PC FUN hat weitaus mehr zu bieten, als man mit einem Blick im kleinen, aber feinen Ladenraum zeigen kann: Die Versandabteilung bearbeitet und verschickt Eure bis 16 Uhr eingegangenen Bestellungen noch am selben Tag! Über eine Mailbox (Nummer im Anhang) könnt Ihr Euch ständig über aktuelle Neuheiten informieren und Demos, Patches, Lösungen, Trainer oder gar Flugsimulator-Sceneries ziehen. Für Typen, die hart am Puls der Zeit leben, besteht die Möglichkeit, Bestellungen und Anfragen über eine Compuserve-Adresse an den Mann zu bringen. Allen, für die der Spielekauf mehr als nur ein Griff ins Kaufhausregal sein soll, sei der bestechende Service von PC FUN wärmstens empfohlen. *fh*

Anschrift:	**PC FUN Schillerstr. 22 Tel. 0 89/59 12 69 Fax: 0 89/59 12 76**
Mailbox:	**0 89/59 12 74**
Compuserve:	**100325,3001**

Der Quiky für Zwischendurch

Schleckermäuler aufgepaßt! Schnell die Schokomünder abwischen und Nesquicks Gratis-Werbespiel probehüpfen. Einen Hauch von Konsole vermitteln Euch die genreüblichen Wald-, Wasser-, Schnee-, Wüsten- und Weltraumwelten des kunterbunten Jump'n'Runs. In *Die Suche nach den verschollenen Seiten II* dreht sich alles um die abhanden gekommenen Nesquik-Rezepturen. Ausgerechnet der größenwahnsinnige Doc Crazy hat diese in die Hände bekommen, und so müssen sich Kabahasser und Schokohase Quiky aufmachen, dem Schurken das Handwerk zu legen, um die "entführten" Rezepturen schließlich wieder im Nestle-Safe in Sicherheit bringen zu können. Doch der Doc hat noch ganz andere fiese Dinge drauf: Wie sein akademischer Kollege Robotnik, versteht auch er sich auf das Verzaubern unschuldiger Tierchen. Schwer faßbar macht er sich dann regelmäßig mit seiner seltsamen Fluchtmaschine aus dem Staub. Ihr hetzt "Doc Düse" durch bekannten Jump'n'Runs nachempfundene Levels nach, bis Ihr alle Seiten des Rezeptbuches wieder beisammen habt. Verlorene Energie wird natürlich mittels Nesquik-Beuteln wiederhergestellt, findet Ihr zusätzlich alle Buchstaben des Wortes "Nesquik" im Level, hagelt es Extraleben. Beim Probespielen erwies sich das "Tricky Quiky Game" als durchaus solides Hüpfspektakel, das den Vergleich mit vielen kommerziellen Produkten aus dem Konsolenbereich nicht zu scheuen braucht. *fh*





Hüpfen à la Mario und Konsorten: Hase Quiky schielte kräftig auf die Konkurrenz.



Und diese Biene, die ich meine...: Verzauberte Tiere behindern Quikys Suche

Name	**Nesquik-Spiel "Die Suche nach den verschollenen Seiten II"**
Hersteller:	**Argon/Nesquik**



Steuer frei!

Großartige Technik hin, Super-Computer her – ohne vernünftige Joysticks oder Spezialanfertigungen machen auch die besten Simulationen und Rennspiele nicht den erhofften Spielspaß. Der recht bekannte und beliebte Joystick-Fabrikant "CH Products" bringt nun zwei Produkte auf den Markt, die den Mitwerbern aus dem Hause Thrustmaster Konkurrenz machen sollen. Die *Pro Pedals* von CH bieten, ähnlich den Thrustmaster-Pedalen, sage und schreibe zwei ergonomisch durchgestylte Pedale, die per Pedes gedrückt werden und ihr Leben unter dem Schreibtisch zu fristen haben. Dabei sind sie sowohl für Rennsimulationen (Gas-Bremse), als auch für Flugsims (Ruder) geignet.



Flying Fortress-Feeling: Der "Virtual Pilot Pro"von CH Products erfüllt alle Wünsche des anspruchsvollen "Simulanten"



Vollgas oder Seitenruder: die Pro Pedals

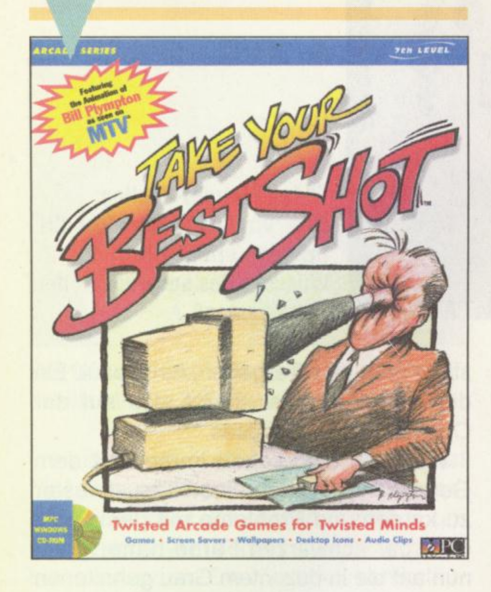
Der zweite Knaller von CH nennt sich *Virtual Pilot Pro* und erinnert entfernt an ein Steuerrad aus dem Cockpit mehrmotoriger Maschinen. Mit diesem Stick könnt Ihr sowohl Links-rechts-Drehbewegungen ausführen (Roll left/right), oder den Stick nach vorne schieben beziehungsweise nach hinten ziehen (Nose down/up). Netterweise wurden für die freien Daumen zahlreiche Buttons und zwei kleine Ministicks (z.B. zum Targetten) eingebaut. Ein dicker Schubregler findet sich auf der Oberseite des Gehäuses.

Wer sich also schon immer mit dem Gedanken trug, sich einen Thrustmaster zu kaufen und Probleme mit dem Preis oder der schwarzen Farbe hatte, greift nun auf die in dezentem Grau gehaltenen CH-Produkte zurück. *kn*

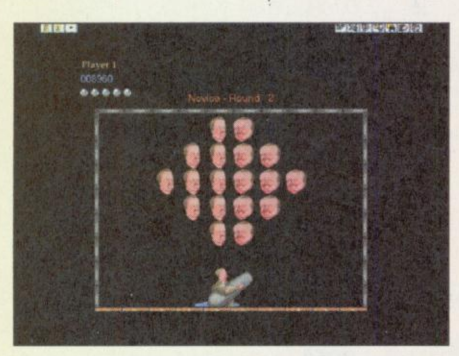
Name:	**Pro Pedals/ Virtual Pilot Pro**
Hersteller:	**CH Products**
Zirka-Preis:	**je 220 Mark**
Bezug:	**Rushware**

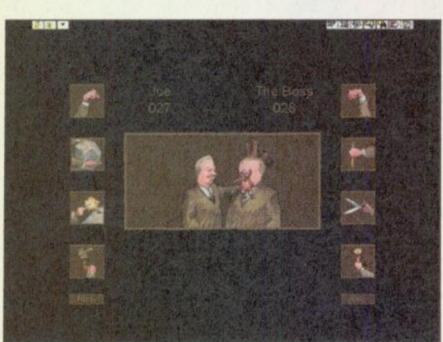


Autsch!



Wer zuweilen einen Blick bei MTV riskiert, der wird ihn und seine kleinen Buntstift-Zeichentrickfilme kennen. Bill Plympton hat mit seinen Spots gezeigt, was man alles zeichnen kann, wenn man seinem kleinen, gemeinen Verstand freien Lauf läßt. *Take Your Best Shot* ist eine Sammlung fieser Bildschirmschoner, Windows-Spiele und Audio Clips. Ob jetzt bei einem Breakout-Klone mit Kanonen auf Köpfe geschossen wird, oder man versucht beim gleichnamigen Spiel seinem Gegenüber die eine oder andere Verletzung zuzufügen – der Sadist in uns kommt in jedem Fall auf seine Kosten. *ps*





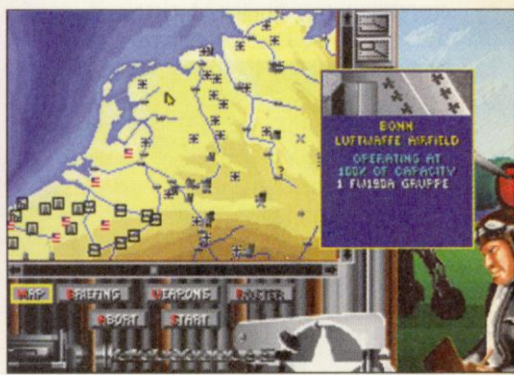
Name:	Take Your Best Shot
Hersteller:	7th Level
Zirka-Preis:	80 Mark

Oldies but Goldies

Da würde man gerne das eine oder andere vergriffene Spiel mal wieder auf der Festplatte installieren, und dann stellt sich heraus, daß man es gar nicht mehr hat. Antiquarisch sind solche Dinge immer nur mit einiger Mühe zu besorgen. So hat sich MagnaMedia schließlich all der Suchenden erbarmt und präsentiert in unregelmäßigen Abständen unter dem Titel CD-ROM-PLAY Vollversionen vergriffener Spiele. Zum Preis von 19.80 DM gibt es jetzt *Secret Weapons of the Luftwaffe* plus einer Reihe Demos überall im Zeitschriftenhandel.

Die nächste Nummer ist schon in Planung und wird für den 8. Juni die komplette Version von *Blackhawk* auf CD-ROM präsentieren. *ps*





Millionen Reichsmark für DM 19,80: Hitlers Geheimwaffen jetzt zum Schleuderpreis!

Name:	CD-ROM PLAY
Verlag:	MagnaMedia
Preis:	19,80 Mark

• Softtalk • Softtalk • Softtalk •

• Golden Handshake

* Nachdem Sony alle Kapazitäten benötigt, um genug Spielenachschub für die Playstation zu produzieren, hat sich Tochter Psygnosis ganz auf die PSX gestürzt. Damit aber die PC-Klientel nicht greinend vor leeren Regalen steht, wurde ein Vertrag mit Millenium abgeschlossen, der den Spielenachschub für das nächste Jahr sichern soll.

• Land unter!

* Interplay plant zusammen mit Kevin Costner eine Spielumsetzung des angehenden Mega-Finanzflops *Waterworld*, wobei gleich zweimal für den PC zugeschlagen wird. Während für den Juli eine Action-Adventure-Variante gestrickt wird, gibt es im September ein Stratgiespiel. Hoffentlich floppt der Film nicht, aber er wird. Sicherlich.

• Wheelin´& Dealin´

* Anfang April unterzeichnete Team 17 bei Ocean einen Vertrag, der die kleine Softwarefirma für zwei Jahre an den Publisher binden wird. Nach dem Motto "100% Gameplay, 0% Bullshit" hat sich die Programmiertruppe aus Leeds immer auf die Mund-zu-Mund-Propaganda verlassen. Mick Robinson begründete die Entscheidung mit dem Umstand, daß die Team 17 langsam über den Status einer Garagenfirma hinausgewachsen sei und langsam ein professionelles Marketing nötig habe.

• Vaterfreuden

* Endlich ist es soweit: Knut Gollert ist Papa eines Sohnes – Lukas – geworden. Die Freuden der Elternschaft beginnen sich schon jetzt auf das Redaktionsumfeld auszuwirken. Statt MByte RAM, 3D-Studio und CD-ROM sind auf einmal solche Begriffe wie Pampers, Penaten und die Weicheitsgrade verschiedener Schnuller in aller Munde. Es ist nur noch eine Frage der Zeit, wann aus den Spieleexperten auch noch Fachleute für Kindererziehung werden.

Heart of Darkness

Das gab es wohl noch nie: Das Projekt eines kleinen gallischen Programmierteams wurde bei Virgin Interactive Entertainment so geheimgehalten, daß nicht mal Oberboß Aaron Spelling davon wußte. *POWER PLAY* bemüht sich seit Jahren um erste Bilder, aber erst auf der diesjährigen ECTS wurde das Geheimnis gelüftet.

Ein Makel steckt in französischen Spielen, der unerklärbar scheint: Entweder sind Computerspiele "made in france" richtig schön schlecht, wie wir es Ende der Achtziger und Anfang der Neunziger fast durchgehend von Infogrames, Coktel Vision oder Loriciel gewohnt waren, oder sie entwickeln ein Phänomen, das einzigartig in der Computerspielbranche ist. Seit 1992 kommen Spiele aus Frankreich, die technisch sehr viel Revolutionäres in sich vereinen (man denke an *Alone in the Dark* oder *Inca* auf CD), spielerisch jedoch heiß geliebt und gleichzeitig gehaßt werden. So wurde die Mehrzahl der französischen Spiele auch in der Fachpresse sehr differenziert bewertet. Die *Gobliins*-Reihe erfreut sich in Deutschland zum Beispiel einer breiten Fangemeinde, die nichts Höheres kennt, und einer ebenso großen Hasser-Schar. Ähnlich verhält es sich mit *Alone in the Dark*, *Another World* oder *Flashback*: Entweder man ist begeistert von diesen Spielen, oder man kann sie vom ersten Augenblick an nicht leiden — ein Phänomen, das wir nur bei französischen Spielen feststellen.

Doch was hat dieses Phänomen mit *Heart of Darkness* zu tun? Nun, ganz einfach: 1. kommt das Geheimprojekt aus Frankreich und 2. stecken hinter den *Heart of Darkness*-Machern alte Bekannte, die vor Urzeiten zu Delphine Software gehörten und deren Feder *Another World* und *Flashback* entsprangen. Und um es gleich vorwegzunehmen: Heart of Darkness ist ein Flashback mit genialem Sound und einer Grafik, wie Ihr sie noch nie gesehen habt, wobei wir untertreiben. Doch der Reihe nach...

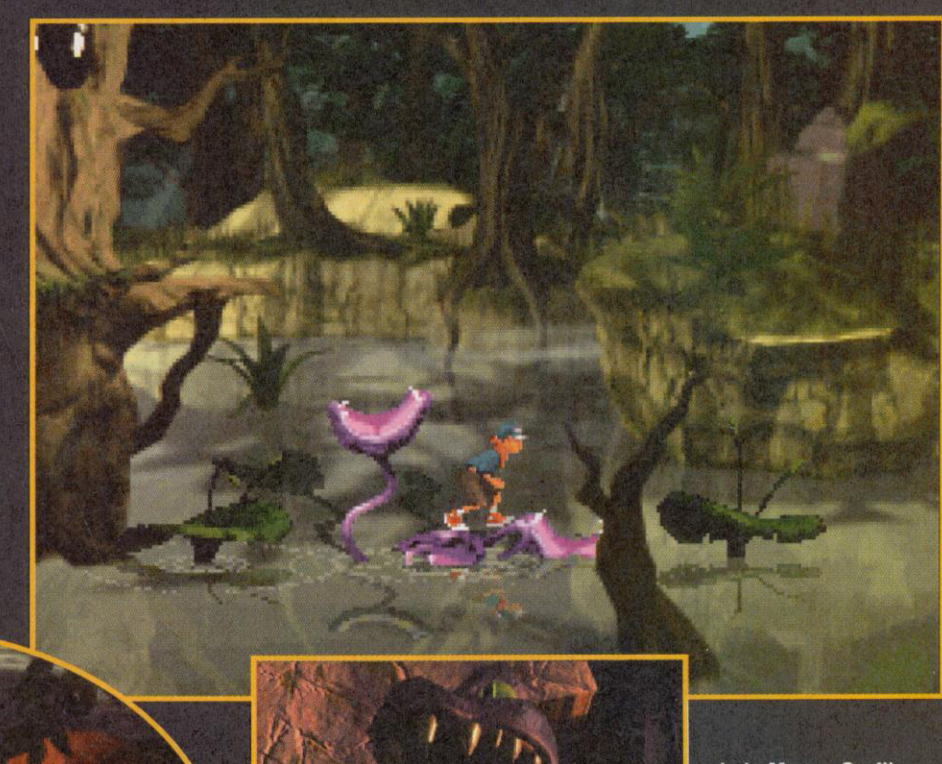
Mitte 1994 gab es ein erstes Gespräch mit Vertretern von Virgin Interactive Entertainment, in dem *POWER PLAY*-Redakteure von einem Geheimprojekt erfuhren, von dem nicht mal der Name genannt werden durfte und es nur hieß: "Ja, so ein Spiel aus Frankreich... und es wird alles revolutionieren... und alles in den Schatten stellen... und völlig genial sein...". „Schön", dachten wir uns, "noch so'n Hammer aus Frankreich... kennen wir ja schon." Doch bei Virgin hörte man mit der Geheimniskrämerei nicht auf, und uns wurde langsam mulmig, ob nicht doch so viel Potential hinter diesem bis dato namenlosen Geheimprojekt steckte. Erst dieses Jahr auf der Frühjahrs-ECTS in London ließen die Jungfrauen die Katze aus dem Sack und verteilten Single-CDs

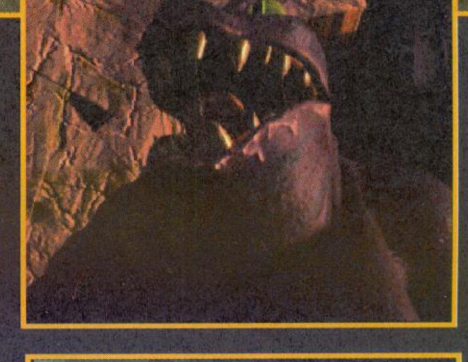


Zu schön um gespielt zu werden? Oben eine Szene aus dem Intro, rechts der Held Andy

mit einer kurzen Demo, Unmengen von Bildern und der Erlaubnis "Nun dürft Ihr drüber schreiben." Gesagt, getan...

Bereits seit drei Jahren werkelt man in Paris an *Heart of Darkness*. Amazing Studio wurde damals von Eric Chahi, dem Delphine-Entwickler der Amiga- und ST-Variante von *Another World*, und Frédéric Savoir, dem Schöpfer des *Flashback*-Originals gegründet. Heute beherbergt das Pariser Büro zwölf junge Franzosen, von denen die Mehrzahl schon bei Delphine-Software arbeiteten. Heute sitzt mehr als die Hälfte der Belegschaft an Autodesks 3D-Studio, um die 29 Minuten Zwischensequenzen und die Hintergründe und Monster der 256 Spielszenen zu rendern. Dabei versteift sich Amazing Studio im Gegensatz zur internationalen Konkurrenz nicht auf SGI-Rechner





Jede Menge Grafik: Während des Spiels wechseln sich "interaktive" Spielszenen und Zwischensequenzen ab, ohne daß Ihr es merkt

SOFTSALE SHOPS

BIELEFELD

OSTWESTFALENDAMM
HERFORDER STR.
PAULUSSTR.
KAVALLERIESTR.
FRIEDRICH-EBERTSTR.
ALFRED BOZISTR.
OBERTORWALL
FRIEDR. VERLEGERSTR.
NIEDERWALL

Kavalleriestr. 8



IBM-PC

1869	DV	79,90DM
1942-Pacific Air War	DA	89,90DM
1944 - Acr. the Rhine	DV	89,90DM*
7 th Sword of Mendor	DA	69,90DM*
Aces of the Deep	DV	84,90DM
Aces over Europe	DV	79,90DM
Across the Rhine	DV	89,90DM*
Aladdin	DA	64,90DM
Alienbreed 3	DA	54,90DM
Alien Legacy	DA	69,90DM
Alien Logic	DA	79,90DM*
Alien Olympics	DV	64,90DM*
Alone in the Dark	DV	84,90DM
Alone in the Dark 2	DV	84,90DM
Al-Qadim	DV	79,90DM
Anstoss	DV	69,90DM
-World Cup Edition	DV	54,90DM
Arcade Pool	DA	34,90DM
Archon Ultra	DV	79,90DM
Arena-Elder Scrolls	EA	69,90DM
Arena-Elder Scrolls	DV	in Vorb.*
Armored Fist	DA	69,90DM
Armored Fist	DV	79,90DM
A-Train Classics	DV	39,90DM
Aufschwung Ost	DV	69,90DM
Award Winners Gold	DA	69,90DM
B-17 Flying Fortress	DA	39,90DM
B-Wing (X-Wing M. 2)	DV	44,90DM
Battle Bugs	DV	69,90DM
Battlechess 4000 SVGA	DA	34,90DM
Battledrome	DV	44,90DM
Battletoads	DA	64,90DM*
Battle Isle 2	DV	79,90DM
Battle Team	DV	39,90DM
Battle Isle Data 2	DV	39,90DM
Bazooka Sue	DV	84,90DM*
Big Four	DV	64,90DM
Big Red Adventure	DV	79,90DM
Biing	DV	79,90DM*
Blackhawk	DV	69,90DM
Bloodnet	DA	49,90DM
Break Thru	DA	49,90DM
Bundesliga M. 3	DV	84,90DM
-Supporter	DV	49,90DM
Bureau 13	DV	79,90DM
Burning Steel	DV	79,90DM
-Data 1 Amerika i. A.	DV	39,90DM
-Data 2 Superschiffe	DV	39,90DM
-Scenario Editor	DV	39,90DM
Burning Steel 2	DV	84,90DM
Campaign 2	DA	79,90DM
Cannon Fodder 2	DA	64,90DM
Caribean Desaster	DV	79,90DM*
Chaos Engine	DA	54,90DM
Chartbreaker	DV	69,90DM*
Christoph Kolumbus	DV	84,90DM
Civilization	DV	89,90DM
Civil War	DA	in Vorb.*
Classic Power Comp.	DA	79,90DM
Colonization	DV	89,90DM
Comanche	DV	84,90DM
-Data 1	DV	49,90DM
-Data 2 Over the Edge	DV	59,90DM
Combat Classics III	DA	69,90DM
Creative Writer	DV	129,90DM
Cyber Judas	??	in Vorb.*
Cyberspace	DV	in Vorb.*
Cyclones	DV	79,90DM*
Dangerous Streets	DA	49,90DM*
Darker	DA	69,90DM*
Dark Legions	EA	64,90DM
Dark Legions	DV	in Vorb.*
Dark Sun	DV	79,90DM
Dark Sun II	EA	79,90DM
Das Amt	DV	79,90DM
Das schwarze Auge	DV	79,90DM
-Lösungsbuch	DV	24,80DM
-Audio-CD		24,90DM
Das schwarze Auge 2	DV	79,90DM
-Speech	DV	39,90DM
-Lösungsbuch	DV	24,80DM
-T-Shirt		29,90DM
-Audio-CD		24,90DM
David Leadbetter Golf	DA	39,90DM
Day of the Tentacle	DV	84,90DM
Dawn Patrol	DV	84,90DM
Death or Glory	DV	89,90DM
Delta 5	EA	69,90DM
Delta 5	DV	79,90DM*
Delphine Classic Coll.	DA	54,90DM
Der Baulöwe	DV	84,90DM
Der Clou	DV	79,90DM
-Die Profidiskette	DV	44,90DM*
Der Planer	DV	79,90DM
-Datadisk	DV	44,90DM
Der Patrizier	DV	79,90DM
Der Schatz im Silbers.	DV	84,90DM
Descent	DA	79,90DM
Descent	DV	in Vorb.*
Desert Strike	EA	64,90DM
Die Box Vol. 1	DV	49,90DM
Die Siedler	DV	69,90DM
Die verrückte Rallye	DV	in Vorb.*
Dime City	DV	79,90DM*
Discworld	DV	74,90DM
Dogfight	DA	39,90DM
Doppelpaß	DV	79,90DM
Dreamweb	DV	79,90DM
Dungeon Master 2	DV	in Vorb.*
Durch die Wüste	DV	in Vorb.*
Earth Siege	DV	84,90DM
-Mission Disk	DV	in Vorb.*
Ecstatica	DV	84,90DM
Eight Ball Deluxe 2	DA	54,90DM
Eishockey Manager	DV	79,90DM
Elder Scrolls	EA	69,90DM
Elder Scrolls	DV	in Vorb.*
Elite 2	DV	69,90DM
Elite 3-Frontier	DV	79,90DM*
Empire Deluxe	DV	69,90DM
Erben der Erde	DV	79,90DM
Evasive Action	EA	14,90DM
Eye of the Beholder	DV	39,90DM
Eye of the Beholder 2	DV	39,90DM
Eye of the Beholder 3	DV	79,90DM
F-14 Fleet Defender Plus	DA	69,90DM
F-117 A Nighthawk	DA	39,90DM
F-15 Strike Eagle III	DA	39,90DM
Falcon 3.0	DA	39,90DM
Fields of Glory	DA	39,90DM
FIFA Soccer	DV	69,90DM
Fighter Wing	DV	84,90DM*
Fine Artist	DV	129,90DM
Flamingo Tours	DV	in Vorb.*
Flight of the Amazon Q.	DV	74,90DM*
Flugsimulator 5.0	DV	129,90DM
Flugsimulator 5.0	EA	89,90DM
-Europa 1	DA	54,90DM
-Japan	EA	49,90DM
-Karibik	EA	49,90DM
-Las Vegas	DA	64,90DM*
-New York	EA	49,90DM
-Paris	EA	49,90DM
-San Francisco	EA	49,90DM
-Washington	EA	49,90DM
Flugsimulator 5.1	DV	129,90DM*
Flugsimulator 5.1	EA	99,90DM*
Formula I Grand Prix	DA	39,90DM
Freddy Pharkas	DV	69,90DM
Fritz 3	DV	129,90DM
Frontier-Elite 3	DV	79,90DM*
Gabriel Knight	DV	74,90DM
Gobbliins 2	DV	84,90DM
Gobbliins 3	DV	79,90DM
Grandest Fleet	DA	69,90DM
Guilty	DA	64,90DM
Gunship 2000	DA	39,90DM
Hand of Fate	DV	39,90DM
Hanse-Die Expedition	DV	44,90DM
Hardball 4	??	in Vorb.*
Harrier Jumpjet	DA	39,90DM
Hattrick	DV	79,90DM*
Heroes of Might & M.	EA	79,90DM*
Heroes of Might & M.	DV	84,90DM*
History Line 1914-18	DV	49,90DM
Hokum KA-50	DA	74,90DM
Hugo	DV	54,90DM
Hurra Deutschland	DV	49,90DM
Inca	DV	89,90DM
Inca 2	DV	84,90DM
Indiana Jones 4	DV	49,90DM
Inferno	DV	in Vorb.*
Int. Sens. Soccer	DV	39,90DM
Int. Tennis Open	DV	54,90DM
Iron Assasins	??	in Vorb.*
Ishar 3	DV	69,90DM
Jungle Strike	EA	69,90DM
Jurassic Park	DV	69,90DM
KA-50 Hokum	DA	69,90DM
Kasparovs Gambit	DA	79,90DM
Kick off 3 Euro Challenge	DV	54,90DM
Kingdoms of Germany	DV	69,90DM
Kingpin	DA	in Vorb.*
Klik`n`Play	DV	84,90DM
König der Löwen	DA	69,90DM
Lands of Lore	DV	64,90DM
Legend of Kyrandia 2	DV	39,90DM
Legions	DA	69,90DM*
Leis. Suit Larry 6	DV	74,90DM
Lemmings 2	DA	24,90DM
Lemmings 3	DA	64,90DM
Links 386 Pro	DA	89,90DM
Links Banff SVGA	EA	44,90DM
Links Belfry SVGA	EA	44,90DM
Links Bighorn SVGA	EA	44,90DM
Links Castle P. SVGA	EA	44,90DM
Links Firestone SVGA	EA	44,90DM
Links Innisbr. SVGA	EA	44,90DM
Links Mauna K. SVGA	EA	44,90DM
Links Pebble B. SVGA	EA	44,90DM
Links Pinehurst SVGA	EA	44,90DM
Links Prairie Dune SVGA	EA	44,90DM
Lion King	DA	69,90DM
Litil Divil	DA	69,90DM
Lode Runner	DV	69,90DM
Lollypop	DA	74,90DM
Lords of Midnight	DV	in Vorb.*
Lords of Power	DA	79,90DM
Lords of the Realm	DV	69,90DM
Lost in Town	??	in Vorb.*
Lost Vikings	DV	79,90DM
Lothar Matthäus	DV	69,90DM
Lothar Matthäus II	DV	69,90DM
Lucas Classic Adv.	DV	99,90DM
Lucas Classic Simulations	DA	79,90DM
M 1 Tank Platoon	DA	34,90DM
Mad News	DV	79,90DM
-Extrablatt	DV	39,90DM*
Mad TV	DV	39,90DM
Magic of Endoria	DV	34,90DM
Maniac Mansion 2	DV	84,90DM
Master of Magic	DV	89,90DM
Masters of Orion	DA	89,90DM
Mech Commander	DA	in Vorb.*
Mechwarrior 2	DA	in Vorb.*
-Add-on-Disk	DA	in Vorb.*
Menzoberanzan	EA	79,90DM
Metal Marines	DV	64,90DM*
Michael Jordan in Fl.	DA	74,90DM
Micro Machines	DA	54,90DM
Monkey Island 1	DV	39,90DM
Monkey Island 2	DV	49,90DM
NASCAR Racing	DA	74,90DM
NCAA Basketball 2	DA	69,90DM*
Oldtimer	DV	79,90DM
Otto Rehagel Soccer	DV	69,90DM*
Outpost	DV	69,90DM
-Planet Pack	DV	in Vorb.*
-Update	DV	in Vorb.*
Overdrive	DA	39,90DM*
Overlord	EA	79,90DM
Panzer General	DA	74,90DM
Peter Pan	DV	64,90DM
Pinball Dreams	DA	64,90DM
Pinball Dreams 2	DA	39,90DM
Pinball Fantasies	DA	64,90DM
Pinball Illusions	DA	in Vorb.*
Pirates	DA	34,90DM
Pirates Gold	DV	39,90DM
Pizza Connection	DV	84,90DM
Police Quest 4	DV	69,90DM
Populous II	DV	39,90DM
Powerdrive	DA	54,90DM
Prince of Persia 2	DA	69,90DM
Priory	DA	in Vorb.*
Prisoner of Ice	??	in Vorb.*
Project X	DA	14,90DM
Psycho Pinball	DA	in Vorb.*
Quarter Pole	DV	69,90DM
Quarantine	DV	79,90DM
Quest for Glory 4	DV	69,90DM*
Quest for Knowledge	DV	74,90DM
Railroad Tyc. Deluxe	DA	79,90DM
Ran Trainer	DV	79,90DM
Ravenloft	DV	79,90DM
Reach for the Skies	DA	39,90DM
Red Ghost	DV	in Vorb.*
Retribution	DA	69,90DM
Return to Zork	DA	79,90DM
Reunion	DV	74,90DM
Rings of Medusa Gold	DV	79,90DM
Rise of the Robots	DA	79,90DM
Robinsons Requiem	DV	64,90DM
Rüsselsheim (Detroit)	DV	69,90DM
Sam & Max	DV	84,90DM
Sam & Max	EA	49,90DM
Scooters Zauberschloß	DV	64,90DM
Sensible Golf	DA	69,90DM*
Sensible World of Soccer	DV	69,90DM*
Serpent Isle (Ult. 7 II)	DA	79,90DM
Seventh Sword of M.	DA	69,90DM*
Shadowcaster	DA	39,90DM
Sherlock Holmes	DV	79,90DM
Sim City 2000 WIN	DV	84,90DM*
Sim City 2000	DV	84,90DM
Sim City 2000 Scen. WIN	DV	39,90DM*
Sim City 2000 Scen.	DV	39,90DM
Sim City 2000 URK	DV	39,90DM*
Sim Classics	DV	69,90DM
Sim Farm	DV	79,90DM
Sim Tower	??	in Vorb.*
Sim Town	DV	in Vorb.*
Simon the Sorcerer	DV	84,90DM
Simon the Sorcerer 2	DV	79,90DM*
Skyrealms of Jorune	DA	79,90DM*
Slipstream	??	in Vorb.*
Software Manager	DV	29,90DM
Space Federation	DA	69,90DM
Space Hulk	DA	79,90DM
Space Quest 6	??	in Vorb.*
Space Simulator 1.0	EA	84,90DM
Space Simulator 1.0	DV	129,90DM
SSN 21 Seawolf	DV	79,90DM
St. Thomas	DA	49,90DM*
Starlord	DV	89,90DM
Star Trek Judgem. R.	DV	84,90DM
Stone Racers	DV	69,90DM
Street Fighter 2	DA	64,90DM
Stronghold	DV	79,90DM
S.U.B.	DV	69,90DM*
Subwar 2050	DV	89,90DM
-Mission Disk	DV	49,90DM
Superfrog	DA	39,90DM
Superkarts	DA	84,90DM*
Super H. L. Hoboken	EA	69,90DM
Super Street Fighter 2 T.	DV	69,90DM*
Syndicate	DV	79,90DM
-Data Disk	DV	44,90DM
System Shock	DV	79,90DM
Task Force 1942	DA	39,90DM
The Big Red Adventure	DV	79,90DM
The Chaos Engine	DA	54,90DM
The Elder scrolls	EA	69,90DM
The Elder scrolls	DV	in Vorb.*
The Grandest Fleet	DA	69,90DM
The Last Dynasty	DV	in Vorb.*
The Lost Vikings	DV	79,90DM
The Perfect General 2	??	in Vorb.*
The Scottish Open	??	in Vorb.*
The 7 th Sw. of M.	DA	69,90DM*
Theme Park	DV	79,90DM
Tie Fighter	DV	89,90DM
-Defender of the Empire	DV	39,90DM*
Tornado	DA	39,90DM
Tower Assault	DA	54,90DM*
Transport Tycoon	DV	89,90DM
-World Editor	DV	39,90DM*
Turrican 2	DA	69,90DM*
UFO	DV	89,90DM
Ultima 7	DV	39,90DM
Ultima 7 II	DA	79,90DM
Ultima 8 - Pagan	DV	84,90DM
-Speech	DV	44,90DM
Unlimited Adventures	DV	79,90DM
Virtual Pool	??	in Vorb.*
Vital Light	DA	in Vorb.*
Wake of the Revenger	EA	79,90DM
Warcraft	DA	79,90DM
Warlords 2	EA	79,90DM
-Scenario Builder	EA	69,90DM
Wing Comm. Armada	DA	29,90DM
Woodruff	DV	in Vorb.*
World Cup Year `94	DA	69,90DM
World of Lemmings	DA	64,90DM
World Tennis Ch.-ship	EA	39,90DM
Worms	DA	54,90DM*
WWF European Ramp.	EA	69,90DM
X-COM	DV	89,90DM*
X-Wing	DA	84,90DM
X-Wing Collection	DV	69,90DM
X-Wing Mission 2	DV	44,90DM
X-Wing Upgrade Kit	DV	59,90DM
Zeppelin	DV	79,90DM

CD-ROM

7 th Guest	DA	29,90DM
7th Sword of Mendor	DA	69,90DM*
10 Jahre Interplay	DA	89,90DM
11 th Hour	DA	89,90DM*
1942-Pacific Air War	DA	69,90DM
1944-Acr. the Rhine	DV	89,90DM*
Aces of the Deep	DV	84,90DM
Across the Rhine	DV	89,90DM*
Action Soccer	DV	in Vorb.*
Aegis-Guardian of F.	DV	94,90DM
A hard day's Night	EA	39,90DM
Albion	DV	in Vorb.*
Alienbreed 3	DA	64,90DM*
Alien Logic	DA	79,90DM*
Alien Olympics	DV	64,90DM*
Al-Quadim	DV	74,90DM
Alone in the Dark	DV	39,90DM
Alone in the Dark 2	DV	64,90DM
Alone in the Dark 3	DV	84,90DM
American Civil War	??	in Vorb.*
Apache	DA	in Vorb.*
Arcade Pool+Overdrive	DA	39,90DM*
Archon Ultra	DV	74,90DM
Armored Fist	DA	69,90DM
Armored Fist	DV	84,90DM
Award Winners Gold	DA	69,90DM
B-17 Flying Fortress	DA	39,90DM
Bat 2	DV	49,90DM
Battle Isle 2	DV	84,90DM
-Scenery CD	DV	49,90DM
Battle Bugs	DV	79,90DM*
Battle Race	DA	69,90DM*
Betrayal at Krondor	DV	79,90DM
Biing	DV	69,90DM*
Bioforge	DV	89,90DM*
Bloodnet	DA	49,90DM
Bob Dylan Highway 61	EA	84,90DM
Burning Steel	DV	94,90DM
Burning Steel 2	DV	84,90DM
Bundesl. M. 3 Supporter	DV	49,90DM
Bureau 13	DV	84,90DM
Buzz Aldrin	DA	89,90DM
Caribbean Disaster	DV	84,90DM*
Chaos Control	DA	99,90DM*
Chartbreaker	DV	in Vorb.*
Chessmaster 4000 T.	DA	69,90DM
Christoph Kolumbus	DV	89,90DM
Civilization+R. T. Del.	DV	64,90DM
Civilization & Colonization	DV	89,90DM
Colonization	DV	89,90DM
Colonization & Civilization	DV	89,90DM
Comanche	DV	74,90DM
Combat Classics III	DA	69,90DM
Commander Blood	DA	74,90DM
Commander Blood	DV	79,90DM*
Command & Conquer	DA	89,90DM*
Creature Shock	DV	89,90DM
Crusader	DV	in Vorb.*
Cyberia	DV	in Vorb.*
Cyberia	DA	89,90DM
Cybermage	DV	in Vorb.*
Cyclones	DA	79,90DM*
Cyberspace	DV	in Vorb.*
Cyberwar	DA	99,90DM
Cycle Mania	DA	69,90DM
Damnesia	DA	74,90DM*
Damocles (Mercenery 3)	DA	74,90DM*
Dark Forces	DV	99,90DM
Dark Legions	EA	69,90DM
Dark Legions	DV	in Vorb.*
Dark Sun	DV	79,90DM
Dark Sun II	EA	79,90DM
Das Amt	DV	94,90DM
Das schwarze Auge	DV	69,90DM
-Lösungsbuch	DV	24,80DM
-Audio-CD		24,90DM
Das schwarze Auge 2	DV	79,90DM
-Speech	DV	39,90DM
-Lösungsbuch	DV	24,80DM
-T-Shirt		29,90DM
-Audio-CD		24,90DM
David Bowie-Jump	DA	34,90DM
David Leadbetter Golf	DA	39,90DM
David L. Golf/F. 1 GP	DA	64,90DM
Dawn Patrol	DV	59,90DM
Day of the Tentacle	DV	99,90DM
Death Gate	EA	in Vorb.*
Delta 5	EA	in Vorb.*
Delta 5	DV	in Vorb.*
Der Clou	DV	79,90DM
Der Planer	DV	54,90DM
Der Reeder	DV	in Vorb.*
Descent	DA	79,90DM
Desert Strike	EA	64,90DM
Die Box Vol. 1	DV	49,90DM
Die Verrückte Rallye	DV	74,90DM*
Die Höhlenwelt-Saga	DV	84,90DM
Die Saga von Nietom	DV	49,90DM
Dime City	DV	79,90DM*
Discworld	DV	84,90DM
Dogfight	DA	39,90DM
Doppelpaß	DV	79,90DM
Dracula unleashed	DA	89,90DM
Dragon Lore	DV	74,90DM
Dragonsphere	DA	84,90DM
Dreamweb	DV	59,90DM
Dune 2	DV	39,90DM
Dungeon Master 2	DV	in Vorb.*
Earth Command	DA	74,90DM*
Earth Siege	DV	84,90DM
Ecstatica	DA	84,90DM
Ecstatica	DV	84,90DM*
Eight Ball Deluxe 2	DA	54,90DM
Eleventh Hour	DA	89,90DM*
Elite 2	DV	69,90DM
Elite 3-Frontier	DV	79,90DM*
Empire Deluxe	DV	74,90DM
Erben der Erde	DV	84,90DM
Eye of the Beholder	DV	94,90DM
F-117 A Nighthawk	DA	39,90DM
F-14 Fleet Defender Gold	DA	69,90DM
F-15 Strike Eagle III	DA	39,90DM
Falcon 3.0	DA	39,90DM
Falcon Gold Coll.	DA	89,90DM
Fantasy Empires	DV	79,90DM
Fantasy Fest	EA	79,90DM*
Fields of Glory	DV	39,90DM
FIFA Soccer	DV	69,90DM
Fighter Wing	DV	84,90DM
Flamingo Tours	DV	69,90DM
Fleet Defender Gold	DA	89,90DM
Flight of the Amazon Q.	DV	79,90DM*
Flight Unlimited	EA	79,90DM*
Flight Unlimited	DV	in Vorb.*
Formula I Grand Prix	DA	39,90DM
Form. I GP/D. L. Golf	DA	64,90DM
Freddy Pharkas	DV	79,90DM*
Frontier-Elite 3	DV	79,90DM*
Full Throttle	DV	in Vorb.*
Gabriel Knight	DV	79,90DM
Gobliins 2	DV	84,90DM
Gobliins 3	DV	94,90DM
Golden 7	DV	89,90DM
Golden 10	DA	84,90DM
Grandest Fleet	DA	69,90DM
Guilty	DA	64,90DM
Gunship 2000	DA	39,90DM
Gunship 2000+Scen.	DA	64,90DM
Hammer of the Gods	DV	79,90DM
Hand of Fate	DV	39,90DM
Harrier Jumpjet	DA	39,90DM
Hattrick	DV	84,90DM*
Hell	DV	79,90DM
Heroes of Might & M.	EA	74,90DM*
Heroes of Might & M.	DV	79,90DM*
History Line	DV	49,90DM
Hurra Deutschland	DV	49,90DM
Inca	DV	29,90DM
Inca 2	DV	109,90DM
Inferno	DV	39,90DM
Int. Sensible Soccer	DA	14,90DM
Int. Tennis Open	DV	79,90DM
Iron Angel	??	in Vorb.*
Iron Assault	DA	89,90DM*
Iron Cross	EA	79,90DM*
Iron Helix	DA	79,90DM
Ishar 3	DV	79,90DM
Jack Nicklaus S. E.	DA	44,90DM
Jagged Alliance	??	In Vorb.*
Journeyman Project	DA	69,90DM
Joy of Sex	DA	74,90DM*
Jungle Strike	EA	74,90DM
Jurassic Park	DV	69,90DM
Kaiser Deluxe	DV	64,90DM*
Kind of Magic	DV	39,90DM
Kingdoms of Germany	DV	69,90DM
Kings Quest Collect.	DA	84,90DM
Kings Quest 7	DV	84,90DM
Klick`n`Play	DV	84,90DM
Koshan Konspiracy	DV	49,90DM
Lands of Lore	DV	39,90DM
Last Dynasty	DV	in Vorb.*
Legend of Kyrandia 2	DV	39,90DM
Legend of Kyrandia 3	DV	79,90DM
Legions	DA	in Vorb.*
Leis. Suit Larry 6	DV	79,90DM
Leisure Suit Larry C.	DA	84,90DM
Lemmings III	DA	69,90DM
Links 386 Pro	DA	64,90DM
Links Prairie Dune	EA	44,90DM
Litil Divil	DA	64,90DM
Little Big Adventure	DV	89,90DM
Lode Runner	DV	69,90DM
Lollypop	DA	74,90DM
Lords of Midnight	DV	in Vorb.*
Lords of the Realm	DV	69,90DM
Lost Eden	DA	79,90DM*
Lost in Time	DV	84,90DM
Lost in Town	??	in Vorb.*
Lothar Matthäus II	DV	in Vorb.*
Lucas Arts Cl. Adv.	DV	109,90DM
Lucas Arts Cl. Sim.	DA	84,90DM
Mad News	DV	84,90DM*
-Extrablatt	DV	39,90DM*
Magic Carpet	DV	89,90DM
-Data CD	DV	39,90DM*
Maniac Mansion 2	DV	99,90DM
Marco Polo	DA	74,90DM*
Mechwarrior II	DA	in Vorb.*
Master of Magic	DV	89,90DM
Mega Race	DV	69,90DM
Menzoberanzan	EA	79,90DM
Might & Magic Triol.	DV	94,90DM
-Heroes of Might & M.	EA	74,90DM*
-Heroes of Might & M.	DV	79,90DM*
Myst	DA	84,90DM
NASCAR Racing	DA	79,90DM
Navy Fighters	DV	89,90DM
Navy Strike	DV	89,90DM*
NBA Live	DA	89,90DM*
NCAA Basketball 2	DA	in Vorb.*
NHL Hockey `95	DA	79,90DM
Nick Faldo Golf	DA	in Vorb.*
Noctropolis	DV	89,90DM*
Novastorm	DA	79,90DM
Oldtimer	DV	84,90DM
Outpost	DV	84,90DM
-Planet Pack	DV	in Vorb.*
-Update	DV	in Vorb.*
Pacific Strike	DA	in Vorb.*
Panzer General	DA	74,90DM
Peter Gabriels Xplora	EA	89,90DM
PGA Tour Golf 486	DA	89,90DM
Phantasmagoria	DV	89,90DM*
Phoenix Fighter	??	in Vorb.
Pinball Dreams Deluxe	DA	74,90DM
Pinball Fantasies Deluxe	DA	74,90DM
Pinball Illusions	DA	in Vorb.*
Pinball Wizard 2000	DA	69,90DM*
Pirates Gold	DV	39,90DM
Police Quest 4	DV	79,90DM
Powerdrive	DA	54,90DM
Prince Symbol	EA	84,90DM
Priory	DA	in Vorb.*
Privateer/Strike C.	DA	84,90DM
Project Paradise	DA	69,90DM*
Prototype	DV	in Vorb.*
PSI Master	DV	89,90DM*
Quarantine	DV	79,90DM
Quest & Fun	DV	69,90DM
Quest for Glory 4	DV	79,90DM*
Railr. Tyc. Del./Civiliz.	DV	64,90DM
Rantrainer	DV	94,90DM
Ravenloft	DV	74,90DM
Rebel Assault	DV	84,90DM
Red Ghost	DV	in Vorb.*
Renegade	DA	79,90DM*
Return to Ringworld	??	in Vorb.*
Return to Zork	DA	84,90DM
Reunion	DV	74,90DM
Ring der Nibelungen	DA	74,90DM*
Rings of Medusa Gold	DV	79,90DM
Rise of the Robots	DA	84,90DM
Robinsons Requiem	DV	79,90DM
Saga of Aces	DA	84,90DM*
Sam & Max	DV	99,90DM
Sam & Max	EA	34,90DM
Sensible World of Soccer	DV	69,90DM*
Seventh Sword of M.	DA	69,90DM*
Sherlock Holmes	DV	84,90DM
Sim Ant	DA	in Vorb.*
Sim City	DV	84,90DM
Sim City 2000	DV	89,90DM
Sim City 2000 URK	DV	39,90DM*
Sim City 2000+URK	DV	in Vorb.*
Sim Earth	DA	in Vorb.*
Simon the Sorcerer	DV	84,90DM
Simon the Sorcerer 2	DV	in Vorb.*
Sim Rain Forrest	DV	in Vorb.*
Sim Town	DV	in Vorb.*
Skyrealms of Jorune	DA	79,90DM*
Slipstream	??	in Vorb.*
Space Ace	??	in Vorb.*
Space Quest Collect.	DA	84,90DM
Space Quest 6	DV	in Vorb.*
SSN 21 Seawolf	DV	39,90DM
St. Thomas	DA	49,90DM*
Star Crusader	DV	64,90DM
Starlord	DV	89,90DM
Star Trek	DV	99,90DM
Star Trek Interactive	EA	99,90DM
Star Trek Judgem. R.	DA	in Vorb.*
Star Trek Next Gen.	DA	in Vorb.*
Star Trek Next Gen.	DV	99,90DM*
Stonekeep	DA	in Vorb.*
Strike C./Privateer	DA	84,90DM
Stronghold	DV	79,90DM
Subwar 2050	DV	89,90DM
Super H. L. Hoboken	EA	69,90DM*
Super Karts	DA	89,90DM*
Symbol (Prince)	EA	84,90DM
Syndicate Plus	DV	39,90DM
System Shock	DV	84,90DM
Tank Commander	??	in Vorb.*
Task Force 1942	DA	39,90DM
Temptation	DA	89,90DM*
TFX	DA	89,90DM
The Grandest Fleet	DA	69,90DM
The Journeyman Proj.	DA	69,90DM
The Koshan Consp.	DV	49,90DM
The Last Dynasty	DV	in Vorb.*
The Lost Eden	DA	79,90DM*
The Scottish Open	??	in Vorb.*
Theme Park	DV	79,90DM
Ticonderoga	DA	79,90DM*
Tie Fighter	DA	79,90DM*
Tornado	DA	39,90DM
Total Distortion	EA	99,90DM*
Tower Assault	DA	64,90DM*
Transport Tycoon	DV	89,90DM
Tuneland	DV	in Vorb.*
Turrican 2	DA	64,90DM*
UFO+Master of Orion	DV	69,90DM
UFO 2 - XCOM	DV	89,90DM*
Ultima 7 Complete	EA	89,90DM
Ultima 8	DV	109,90DM
Ultima Uw. 1 und 2	DA	84,90DM
Ultimate Body Blows	DA	39,90DM
Under a killing Moon	DV	99,90DM
US Navy Fighters	DV	89,90DM







HILDESHEIM

HBF · JAKOBISTR. · BAHNHOFSALLEE · KENNEDYDAMM · SCHÜTZEN-ALLEE · KAISERSTR. · BERTRAMSTR. · OSTERSTR.

Osterstr. 24



Titel		Preis
USS Ticonderoga	DA	79,90DM*
Vital Light	DA	in Vorb.*
Virtual Pool	??	in Vorb.*
Vollgas	DV	in Vorb.*
Voyeur	??	84,90DM
Voyeur	DV	in Vorb.*
Wacky Wheels	DA	54,90DM
Wake of the Revenger	EA	79,90DM
Warcraft	DA	79,90DM
Warplanes 2	EA	104,90DM*
War unlimited	DV	84,90DM*
Wild Blue Yonder	DA	69,90DM
Wing Comm. Armada	DA	79,90DM
-Windowsversion	DA	69,90DM*
Wing Commander Del.	EA	79,90DM
Wing Commander II	DA	39,90DM
Wing Commander III	DV	99,90DM
Wings of Glory	DV	59,90DM
Woodruff	DV	79,90DM
World Cup Year `94	DA	69,90DM
World of Lemmings	DA	69,90DM
X-COM	DV	89,90DM
X-Wing Collection	DA	69,90DM
X-Wing Collection	DV	79,90DM*
Zephyr	DV	79,90DM
Zeppelin	DV	84,90DM*

ACTION REPLAY

Titel	Preis
PC Action Replay	159,90DM

Titel	Preis
Alone in the Dark	13,90DM
Alone in the Dark 2	13,90DM
Alone in the Dark 3	13,90DM
Ambermoon	13,90DM
Arena: Elder Scrolls	13,90DM
Beneath a Steel Sky	13,90DM
Betrayal at Krondor	13,90DM
Big Red Adventure	13,90DM
Blue Force	13,90DM
Companions of Xanth	13,90DM
Cruise for a Corpse	13,90DM
Curse of Enchantia	13,90DM
Dark Sun	13,90DM
Dark Sun 2	13,90DM
Das schwarze Auge	24,80DM
Das schwarze Auge 2	24,80DM
Daughter of Serpents	13,90DM
Day of the Tentacle	13,90DM
Death Gate	13,90DM
Der Schatz im Silbersee	13,90DM
Die Höhlenwelt-Saga	13,90DM
Die Kathedrale	13,90DM
Die Sage von Nietoom	13,90DM
Dragon Lore	13,90DM
Dragonsphere	13,90DM
Dreamweb	13,90DM
Dungeon Master	13,90DM
Ecstatica	13,90DM
Elder Scrolls: Arena	13,90DM
Erben der Erde	13,90DM
Star Trek 1	13,90DM
Star Trek 2	13,90DM
Superhero League of Hoboken	13,90DM
Ultima 7	13,90DM
Ultima 7/2 - Serpent Isle	13,90DM
Ultima 8-Pagan	13,90DM
Ultima Underworld 2	13,90DM
Under a killing moon	13,90DM
Universe	13,90DM
Veil of Darkness	13,90DM
Warriors of the et. Sun (MD)	13,90DM
Waxworks	13,90DM
Ween	13,90DM
Wizardry 6	13,90DM
Wizardry 7	13,90DM
Woodruff	13,90DM

COMMODORE AMIGA

Titel		Preis
7 th Sword of Mendor	DA	64,90DM*
1869	DV	69,90DM
Alienbreed Sp. Ed	EA	29,90DM
Alienbreed 2	DA	49,90DM
Alienbreed 3	DV	39,90DM
Alien Olympics	DV	54,90DM*
Anstoss	DV	69,90DM
-World Cup Edition	DV	54,90DM
Arcade Pool	DA	29,90DM
A-Train Classics	DV	44,90DM
ATR-All Terrain Racing	DA	49,90DM
Aufschwung Ost	DV	64,90DM
Gunship 2000	DA	39,90DM
Hanse-Die Expedition	DV	44,90DM
Hattrick	DV	69,90DM*
History Line 14/18	DV	49,90DM
Indiana Jones 4	DV	49,90DM
Int. Sensible Soccer	DV	39,90DM
Ishar 3	DV	64,90DM
ITS Cricket	DA	49,90DM*
Jungle Strike	DA	54,90DM
Jurassic Park	DV	64,90DM
K 240	DA	54,90DM
Kick Off 3 Euro Challenge	DV	49,90DM
Kid Pix	DV	29,90DM
Kind of Magic	DV	69,90DM
Kingdoms of Germany	DV	69,90DM
Kingpin	DA	29,90DM
Kings Quest 6	DV	64,90DM
Lemmings 2	DA	69,90DM
Lemmings 3	DA	54,90DM*
Lollypop	DA	64,90DM*
Lords of Power	DA	74,90DM
Lords of the Realm	DV	64,90DM
Lost Vikings	DV	64,90DM
Lothar Matthäus	DV	29,90DM
Lothar Matthäus II	DV	69,90DM
Lotus Comp. (1 - 3)	DA	59,90DM
Lucas Classic Adv.	DV	79,90DM
M1 Tank Platoon	DA	39,90DM
Mad News	DV	69,90DM*
-Extrablatt	DV	39,90DM*
Mad TV	DV	39,90DM
Master Axe	DA	54,90DM*
Micro Machines	DA	49,90DM
Monkey Island	DV	39,90DM
Mr. Nutz	DA	49,90DM
Oldtimer	DV	69,90DM
Otto Rehagel Soccer	DV	64,90DM
Overlord	EA	64,90DM
Perihelion	DA	49,90DM
PGA Euro Tour	DA	64,90DM
Pinball Edition	DA	64,90DM
Pinball Illusions	DA	in Vorb.*
Pirates	DA	34,90DM
Pizza Connection	DV	79,90DM
Powerdrive	DA	54,90DM
Quarter Pole	DV	64,90DM*
Ran Trainer	DV	74,90DM*
Reach for the Skies	DA	39,90DM
Reunion	DV	69,90DM
Rings of Medusa Gold	DV	69,90DM
Rise of the Robots	DA	69,90DM
Roadkill	DA	54,90DM*
Robinsons Requiem	DV	64,90DM
Rüsselsheim (Detroit)	DV	64,90DM
Ruff & Tumble	DA	49,90DM
Sensible Golf	DA	69,90DM*
Sens. Soccer Int.	DV	39,90DM
Sensible World of Soccer	DV	64,90DM
Seventh Sword of M.	DA	64,90DM*
Shadow Fighter	DA	54,90DM
Shaq Fu	DA	54,90DM
Sierra Soccer	DV	49,90DM
Sim Classics	DV	69,90DM
Simon the Sorcerer	DA	69,90DM
Simon the Sorcerer 2	DV	69,90DM*
Skidmarks	DA	49,90DM
Software Manager	DV	69,90DM
Space Academy	DA	in Vorb.*
Spaceward Ho !	DV	69,90DM
Speris Legacy	DA	54,90DM*
St. Thomas	DV	49,90DM
Street Fighter 2	DA	34,90DM
Star Crusader	DV	64,90DM*
Stardust Spec. Edition	DA	29,90DM*
Starlord	DV	69,90DM
Street Fighter 2	DA	34,90DM
SUB	DV	54,90DM*
Syndicate	DV	64,90DM
Team 17 Coll. Vol. 1	DA	59,90DM
Theme Park	DV	54,90DM
Tornado	DA	69,90DM
Tower Assault	DA	39,90DM
Triple Fun	DA	69,90DM
Turrican 3	DA	64,90DM
UFO	DV	69,90DM*
Vital Light	DA	64,90DM*
Wing Commander 1	DV	39,90DM
World Cup Year	DA	64,90DM
World of Lemmings	DA	54,90DM*
Worms	DA	49,90DM*
WWF European Ramp.	EA	29,90DM
Zeewolf	DV	69,90DM
Zeppelin	DV	69,90DM*
Zool	DA	49,90DM
Zool 2	DA	49,90DM

JOYSTICKS QJ AMIGA

Titel	Preis
SV 119 Junior	9,90DM
SV 121 I Turbo	14,90DM
SV 122 II	14,90DM
SV 123 III Supercharger	19,90DM
SV 124 II Turbo	19,90DM
SV 126 VI Jetfighter	24,90DM
SV 136 Hyperpad	19,90DM*

HARDWARE AMIGA

Titel	Preis
SV 702 Laufwerk	149,90DM
SV 713 AMIGA-Maus	39,90DM
Speed-Maus	29,90DM
Speich. A500 auf 1MB	69,90DM

AMIGA 1200/4000

Titel		Preis
1869	DV	69,90DM
Aladdin	DA	64,90DM
Alienbreed 2	DA	59,90DM
Alienbreed 3 D	DA	54,90DM*
Anstoss	DV	69,90DM
-World Cup Edition	DV	54,90DM
Arcade Pool	DA	29,90DM
Baldie	DV	64,90DM*
Banshee	DA	49,90DM
Biing	DV	84,90DM
Bloodnet	DA	64,90DM
Body Blows	DA	34,90DM
Body Blows Galactic	DA	59,90DM
Brutal	DV	64,90DM*
Bump`n`Burn	DA	64,90DM*
Bund. Man. 3	DV	79,90DM
Chaos Engine	DA	49,90DM
Christoph Kolumbus	DV	74,90DM
Civilization	DV	69,90DM
Der Clou	DV	69,90DM
-Profidiskette	DV	44,90DM
Der Schatz im Silbers.	DV	84,90DM*
Die Box Vol. 1	DV	49,90DM
Doppelpaß	DV	79,90DM
Dreamweb	DV	69,90DM*
Dschungelbuch	DA	64,90DM*
Dungeon Master 2	DV	in Vorb.*
Elite 3-Frontier	DV	79,90DM*
Fields of Glory	DV	39,90DM
Frontier-Elite 3	DV	79,90DM*
Gunship 2000	DA	69,90DM
Hanse-Die Expedition	DV	44,90DM
Hattrick	DV	69,90DM*
Ishar 3	DV	64,90DM
Jungle Strike	DA	64,90DM
Jurassic Park	DV	64,90DM
Kick off 3 Euro Challenge	DV	54,90DM
Kings Quest 6	DV	64,90DM*
König der Löwen	DA	54,90DM
Lemmings 3	DA	54,90DM
Lion King	DA	54,90DM
Lords of the Realm	DV	64,90DM
Magic of Endoria	DV	in Vorb.*
Morph	DA	64,90DM*
Oldtimer	DV	69,90DM
Overlord	DA	64,90DM*
PGA Euro Tour	DA	64,90DM
Pinball Fantasies	DV	59,90DM
Pinball Illusions	DA	64,90DM*
Pussies Galore	DA	49,90DM*
Reunion	DV	69,90DM
Rise of the Robots	DA	69,90DM
Roadkill	DA	54,90DM*
Robinsons Requiem	DV	64,90DM
Rüsselsheim	DV	64,90DM
Sabre Team	DA	49,90DM
Shadow Fighter	DA	54,90DM
Shaq Fu	DA	64,90DM
Sim City 2000	EA	54,90DM
Sim City 2000	DV	79,90DM
Simon the Sorcerer	DV	79,90DM
Simon the Sorcerer 2	DV	in Vorb.*
Skeleton Krew	DA	59,90DM
Star Crusader	DV	64,90DM*
Star Trek	DV	69,90DM
SUB	DV	54,90DM*
Subwar 2050	DV	69,90DM
Super Stardust	DA	54,90DM
The Chaos Engine	DA	49,90DM
TFX	DV	69,90DM*
Theme Park	DV	64,90DM
Top Gear 2	DA	49,90DM
UFO	DV	69,90DM
Vital Light	DA	64,90DM*
Zool	DA	49,90DM
Zool 2	DA	49,90DM

AMIGA CD 32

Titel		Preis
Alienbr. Sp. E.+Qwak	DA	49,90DM
Alienbreed 3	DA	54,90DM
Alienbreed 3 D	DA	54,90DM*
Alien Olympics	DV	49,90DM*
Arabian Nights	DV	49,90DM
Arcade Pool	DA	34,90DM
ATR-All Terrain Racing	DA	49,90DM*
Baldie	DV	64,90DM*
Banshee	DA	54,90DM
Base Jumpers	DA	49,90DM*
Battle Chess	EA	54,90DM
Battletoads	DA	29,90DM
Beneath a Steel Sky	DV	54,90DM*
Bump`n`Burn	DA	54,90DM
Bloodnet	DA	64,90DM*
Bugs	DA	in Vorb.*
Bureau 13	DV	64,90DM*
Chaos Engine	DA	39,90DM
Cyberwar	DA	in Vorb.*
Der Clou	DV	69,90DM
Disposable Hero	DA	59,90DM
Dreamweb	DV	69,90DM*
Elite 3-Frontier	DV	79,90DM*
Emerald Mines	DA	34,90DM
Evasive Action	DV	54,90DM*
Extractors	DA	in Vorb.*
Fields of Glory	DV	64,90DM
Final Over	DA	29,90DM*
Fire & Ice	DA	49,90DM
Formula One GP	DA	in Vorb.*
Frontier-Elite 3	DV	79,90DM*
Fury of the Furries	DA	59,90DM
Guardian	EA	54,90DM
Gunship 2000	DA	69,90DM
Int. Sensible Soccer	DV	49,90DM*
Jungle Strike	DA	64,90DM
Kingpin	DA	29,90DM
Lemmings	DA	49,90DM
Litil Divil	EA	54,90DM
Lost Vikings	EA	54,90DM
Lotus Triology	DA	59,90DM
Mega Race	DA	64,90DM*
Oldtimer	DV	74,90DM*
PGA Euro Tour	DA	64,90DM*
Pinball Fantasies	DA	64,90DM
Pinball Illusions	DA	64,90DM*
Pirates ! Gold	DA	64,90DM
Pussies Galore	DA	49,90DM*
Rise of the Robots	DA	64,90DM
Roadkill	DA	54,90DM*
Seek & Destroy	DA	49,90DM
Simon the Sorcerer	DA	69,90DM
Simon the Sorcerer 2	DV	in Vorb.*
Skeleton Krew	DA	69,90DM
Soccer Kid	DA	64,90DM
Space Academy	DA	in Vorb.*
Speris Legacy	DA	54,90DM*
Star Crusader	DV	64,90DM*
Subwar 2050	DV	64,90DM
Super Stardust	DA	54,90DM
TFX	DA	69,90DM*
Theme Park	DV	in Vorb.*
Top Gear 2	DA	54,90DM
Tower Assault	DA	54,90DM
Ufo	DV	64,90DM
Ultimate Body Blows	DA	59,90DM
Vital Light	DA	64,90DM*
World Cup Golf	DA	54,90DM*
Worms	DA	54,90DM*
Zool	DA	59,90DM
Zool 2	DA	59,90DM

Hardware CD 32

Titel		Preis
Honey Bee Gampad	DA	39,90DM



JOYSTICKS QJ PC

Titel	Preis
SV 200 Mission	24,90DM
SV 204 Trackstick	69,90DM
SV 205 Optix	79,90DM
SV 206 Raider	34,90DM
SV 207 Commander	49,90DM
SV 208 Optix Trackstick	99,90DM
SV 209 Gamecard	24,90DM
SV 211 High Speed Card	39,90DM
SV 215 PC Flight Pro	29,90DM
SV 230 PC Propad	29,90DM
SV 231 PC Propad 4	39,90DM
SV 708 Rollerball-Mouse	19,90DM*
SV 709 Glider	29,90DM*
SV 712 PC-Maus	44,90DM

GRAVIS/ADVANCED GRAVIS PC

Titel	Preis
Analog	49,90DM
Analog Pro	59,90DM
Gamepad	39,90DM
Eliminator Gamecard	44,90DM
Phoenix	219,90DM

JOYSTICKS CH

Titel	Preis
Mach I	44,90DM
Mach I Plus	54,90DM
Mach II	64,90DM
Mach III	74,90DM
Flightstick	89,90DM
Flightstick Pro	159,90DM
Virtual Pilot	159,90DM
Virtual Pilot Pro	189,90DM
Gamecard III Automatic	84,90DM
Pro-Pedals	189,90DM

CREATIVE TECHNOLOGY SOUNDBLASTER

Titel		Preis
16 Value Edition	DA	189,90DM
16 Pro IDE	DA	259,90DM
16 Pro CSP IDE	DA	319,90DM
16 Multi CD	DA	259,90DM
16 CSP Multi CD	DA	319,90DM
16 SCSI-2	DA	319,90DM
16 CSP SCSI-2	DA	379,90DM
AWE 32	DA	499,90DM
AWE 32 Value	DA	369,90DM
Waveblaster II	EA	289,90DM

CD-ROM-LAUFWERK

Titel	Preis
Mitsumi FX 400 Quad-Speed	369,90DM

SOUNDSYSTEME

Titel	Preis
SV 719 Aerospace Alpha	39,90DM
SBC 600 Stereo-Speaker	49,90DM
SBC 610 Stereo-Speaker	79,90DM
SBC 620 Stereo-Speaker	89,90DM

KOMPLETTLÖSUNGEN

Titel	Preis
Al Quadim	13,90DM
Eye of the Beholder	13,90DM
Eye of the Beholder 2	13,90DM
Eye of the Beholder 3	13,90DM
Freddy Pharkas	13,90DM
Gabriel Knight	13,90DM
Gobliins 2	13,90DM
Gobliins 3	13,90DM
Hand of Fate	13,90DM
Heimdall	13,90DM
Heimdall 2	13,90DM
Hell	13,90DM*
Hexx	13,90DM
Inca 2	13,90DM
Indiana Jones 3	13,90DM
Indiana Jones 4	13,90DM
Ishar	13,90DM
Jshar 2	13,90DM
Ishar 3	13,90DM
Kings Quest 5	13,90DM
Kings Quest 6	13,90DM
Kings Quest 7	13,90DM
Lands of Lore	13,90DM
Larry 6	13,90DM
Laura Bow 2	13,90DM
Legacy	13,90DM
Legend of Kyrandia	13,90DM
Legend of Kyrandia 2	13,90DM
Legend of Kyrandia 3	13,90DM
Leisure Suit Larry 6	13,90DM
Little Big Adventure	13,90DM
Loom	13,90DM
Lost in Time 1+2	13,90DM
Lure of Temptress	13,90DM
Might & Magic 3	13,90DM
Might & Magic 4	13,90DM
Might & Magic 5	13,90DM
Monkey Island 1	13,90DM
Monkey Island 2	13,90DM
Myst	13,90DM
Noctropolis	13,90DM
Pagan-Ultima 8	13,90DM
Police Quest 3	13,90DM
Police Quest 4	13,90DM
Quest for Glory 3	13,90DM
Quest for Glory 4	13,90DM
Ravenloft	13,90DM
Red Hell	13,90DM
Return to Zork	13,90DM
Rex Nebular	13,90DM
Ringworld	13,90DM
Sam & Max	13,90DM
Serpent Isle	13,90DM
Shadow of the Comet	13,90DM
Shadowcaster	13,90DM
Sherlock Holmes	13,90DM
Shining in the Darkness (MD)	13,90DM
Simon the Sorcerer	13,90DM
Space Quest 4	13,90DM
Space Quest 5	13,90DM

Titel		Preis
Award Winners Gold	DA	69,90DM
B-17 Flying Fortress	DA	39,90DM
Base Jumpers	DA	49,90DM*
Battle Isle Data 2	DA	39,90DM
Battle Team	DA	39,90DM
Beneath a Steel Sky	DV	64,90DM
Benefactor	DA	49,90DM
Big Four	DV	64,90DM
Biing	DV	79,90DM
Bloodnet	DA	64,90DM*
Body Blows Galactic	DA	49,90DM
Brutal	DV	64,90DM*
Bugs	DA	in Vorb.*
Bump`n`Burn	DA	54,90DM
Bund. Man. Pr. V. 2.0	DV	69,90DM
Bund. Man. 3	DV	79,90DM
-Supporter	DV	49,90DM
Bureau 13	DV	64,90DM*
Campaign 2	DA	74,90DM
Cannon Fodder 2	DA	64,90DM
Caribbean Desaster	DV	69,90DM*
Chartbreaker	DV	64,90DM*
Chaos Engine	DA	19,90DM
Christoph Kolumbus	DV	74,90DM
Civilization	DV	74,90DM
Combat Classics III	DA	69,90DM
Cross Check	DV	44,90DM
Curse of Enchantia	EA	19,90DM
Das schwarze Auge	DV	74,90DM
Dawn Patrol	DV	69,90DM*
Death or Glory	DV	44,90DM
Delphine Classic Coll.	DA	54,90DM
Deluxe Paint 5	DV	in Vorb.*
Der Clou	DV	69,90DM
-Profidiskette	DV	44,90DM
Der Patrizier	DV	69,90DM
Der Reeder	DV	in Vorb.
Der Schatz im Silbers.	DV	79,90DM*
Die Box Vol. 1	DV	49,90DM
Die Siedler	DV	49,90DM
Dogfight	DA	39,90DM
Doppelpaß	DV	79,90DM
Dragonstone	DA	54,90DM
Dreamweb	DV	69,90DM*
Dune 2	DV	59,90DM
Dungeon Master 2	??	in Vorb.*
Eishockey Manager	DV	34,90DM
Elite 2	DV	59,90DM
Evasive Action	DV	54,90DM*
Eye of the Beholder 1	DV	39,90DM
Eye of the Beholder 2	DV	79,90DM
F-117 Nighthawk	DA	39,90DM
Fields of Glory	DV	39,90DM
FIFA Int. Soccer	DV	49,90DM
Final Over	DA	29,90DM*
Flight of Amazon Queen	DV	64,90DM*
Formula 1 Grand Prix	DA	39,90DM
Gobliins 2	DV	74,90DM
Gobliins 3	DV	69,90DM

Kein Auslandsversand! Indizierte Spiele vertreiben wir weder in unseren Shops noch im Versandhandel!

SOFTSALE VERSAND

31582 Nienburg
Schlossplatz 19
Sammelnummer:

Tel.: (05021) 910416
Fax: (05021) 910403-04

V= *deutsche Version* **DA**= *deutsche Anleitung*
EA= *engl. Anleitung* **??**= *noch nicht bekannt*
Preis*= *zum Zeitpunkt der Drucklegung dieser Zeitung noch nicht lieferbar – Vorbestellungen möglich. Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Ladenpreise können variieren.* **Versandkosten:** *Vorkasse 6,90 DM* **Nachnahme:** *9,90 DM zuzügl. 3,00 DM Nachnahmegebühr. Ab 250,- DM versandkostenfrei. Es gelten unsere allgemeinen Geschäftsbedingungen.*

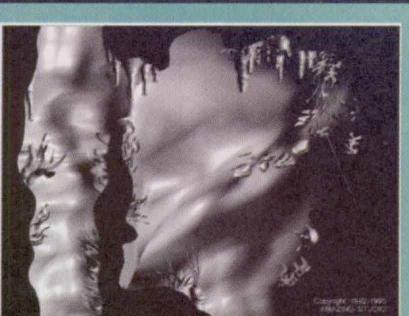
Bei Annahmeverweigerung müssen wir 25% der Kaufsumme als Schadenersatz verlangen.

und der dazugehörigen Rendersoftware, sondern konzentriert sich ganz auf das 3D-Studio. Bösartige Unkenrufe der Konkurrenz, mit dem PC-Renderer sei längst nicht das zu erreichen, was auf SGIs ginge, verstummten allerdings spätestens, als erste Animationen gezeigt wurde. Einmal mehr beweist Amazing Studio, daß nicht die Software das entscheidende Element ist, sondern die Kreativität der Grafiker, die sich in Paris scheinbar selbst übertroffen haben. Zwar dachten die Designer auch über die „großen" Maschinen nach und testeten Silicon Graphics Rechner mit der passenden Software, doch war es bald klar, daß dank einiger Bugs und dem üblen Preis-Leistungs-Verhältnis Autodesks 3D-Studio der Zuschlag gewährt wurde. Außerdem hatten sich die Grafiker auf diesem System eingearbeitet und ein Wechsel hätte fast ein ganzes Jahr verschlungen, nur um mit der neuen Software vernünftig zurechtzukommen. So wurden Pentiums eingekauft und mit dem nötigen RAM versorgt (64 MByte), um von nun an 24 Stunden am Tag durchzurendern. Das Ergebnis kann sich bis heute wahrlich sehen lassen und braucht kein Vergleich zu scheuen, nein, es stellt ohne Übertreibung grafisch sogar alles in den Schatten, was PC-Spieler bisher gesehen haben. Dabei ist es nicht so sehr die Realitätsnähe, die die Grafik ohnehin nicht besitzen soll, sondern das künstlerisch-comichaft-verdrehte Flair, das den Franzosen so sehr eigen ist.

Das Spiel selbst erinnert, wie schon erwähnt und erwartet, an die Babys von Eric Chahi und Frédéric Savoir und soll so eine Mischung aus *Another World* und *Flashback* sein. Ihr schlüpft in die Rolle des kleinen Andy, eines Jungen, der die üblichen Probleme des Alltags zu bewältigen hat und dem allein sein Hündchen Whisky zu einigen Stunden passabler Entspannung verhilft. Doch, oh weh, sein bester Freund Whisky wird von den Mächten der Dunkelheit entführt und so macht sich Andy auf ins Reich der Finsternis, um seinen Spielgefährten zu befreien und den finsteren Mächten den Garaus zu machen. Dazu bewegt Ihr

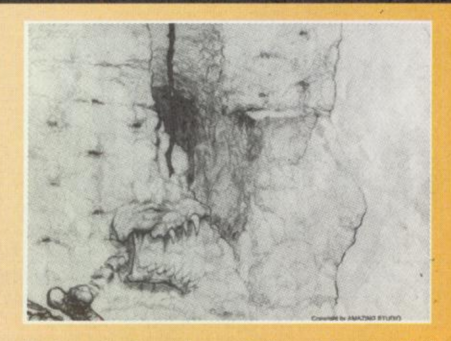
Vom Scribble zum fertigen Bösewicht: Der Diener des fiesen Obermotzes gehört zu den wohl best animierten Charakteren im Spiel



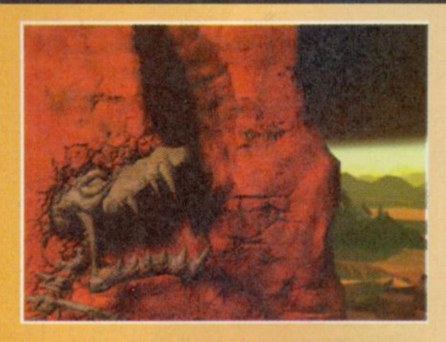




Step by Step, uhhh Baby: Links das gezeichnete Scribble, in der Mitte die gerenderte Szene ohne Texturen und Farben, rechts ist´s fertig







Und noch einmal vom Anfang bis zum Ende: Eine Szene mit einem ausgestorbenen Zahnarzthelfer, dem nicht mal Kuki-Dent hilft

Das Auge



raucht



mit!

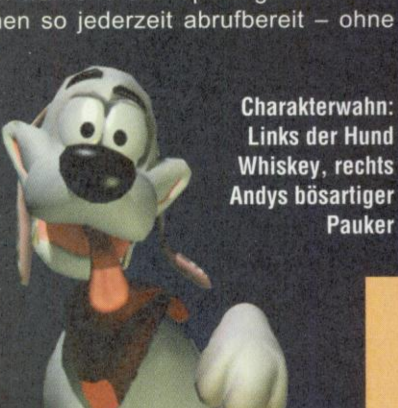


Javaanse Jongens Mild. Im Stoffbeutel. Für kurze Zeit beim Tabakhändler.



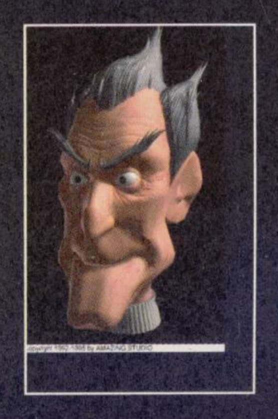
Versiert animiert: Oben der lustige Diener des Herrn der Finsternis, darunter ein Szene aus dem Spiel, in dem sich Andy mit seiner Self-made-Rifle wütender Schattenkrieger erwehrt

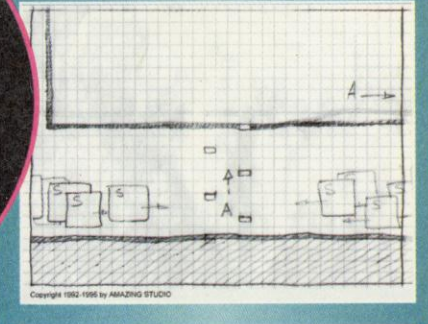
Euren Helden wie schon gehabt durch die verschiedenen Bildschirme, rätselt natürlich an allerlei Stellen und erwehrt Euch finsterer Gesellen. Dabei erfreuen satte 1600 Animations-Frames Eures Helden das Auge, wobei diese nur in eine Richtung laufen. Dreht sich Andy um, werden die 1600 Frames neu berechnet und in Echtzeit gespiegelt. Letztendlich kommt Andy auf runde 3000 Animationsframes – eine Zahl, von der Charakteranimateure bis dato nur träumten. Hinzu kommt die fließende Einbindung der Zwischensequenzen, die während des Spiels im RAM gespeichert werden, wobei eine Routine immer wieder schaut, welche Animations- und Zwischensequenzen demnächst benötigt werden könnten. Diese werden dann während des Spiels geladen und stehen so jederzeit abrufbereit – ohne Ladezeiten. Netterweise benötigt Ihr nicht einmal 8 MByte RAM, sondern es werden voraussichtlich 4 MBs reichen, um die extrem komprimierten Animationen im Speicher zu halten. Lustigerweise verbrachte das Amazing-Studio-Team die letzten drei Jahre nicht allein mit Rendern, sondern vor allem mit dem Erstellen neuer Sprite- und Komprimier-Routinen, und natürlich mit der Charakter-Erstellung, die sich in *Heart of Darkness* liebevoll, detailreich und vor allem stilistisch grandios geben. So warten nicht nur Andy plus Hund, sondern auch ein finsterer Pauker, abgedrehte Feinde und natürlich ein Obermotz, der Herr der Finsternis. Und gerade die Animationen der einzelnen Charaktere sind es, die uns den Atem rauben und selbst gestandene Animateure erzittern lassen. Doch zuviel wollen wir auch nicht verraten, denn bis zum anvisierten Erscheinungstermin im Oktober fließ noch viel Wasser die Seine hinunter. Wir halten Euch in den nächsten Ausgaben auf dem laufenden und präsentieren Euch demnächst natürlich auch bewegte Bilder auf unserer CD-ROM. *kn*

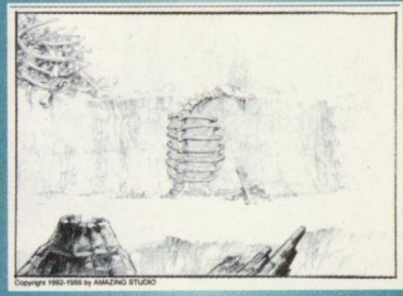


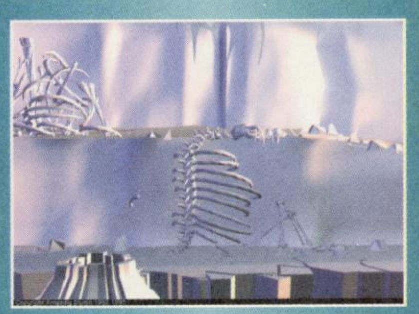
Charakterwahn: Links der Hund Whiskey, rechts Andys bösartiger Pauker

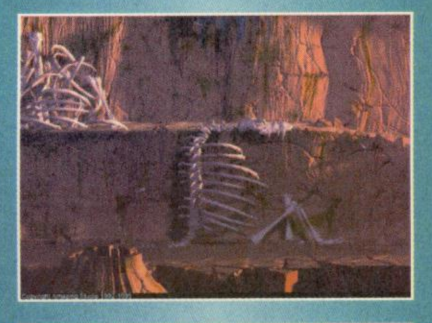


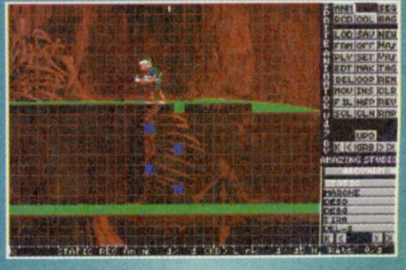














Von 0 auf 100 in fünf Schritten: vom Scribble über die Erstellung des Hintergrundes bis zur fertigen Szene

VERSAND 99

Jetzt anrufen und bestellen: (0 24 03) 21188

Ladenöffnungszeiten: Mo - Fr: 9.⁰⁰ - 18.⁰⁰ Uhr, Sa: 10.⁰⁰ - 13.⁰⁰ Uhr

Versand 99 GmbH · Bergrather Straße 16 a · 52249 Eschweiler

IBM/PC 3,5" HD

- A - Train Classics (inkl. Constr. S.) V 35,99
- Aces of the Deep V 79,99
- Across the Rhine V 89,99*
- Aladdin A 59,99
- Alien Breed A 54,99
- Alien Legacy A 67,99
- **Alien Olympics A 59,99**
- Anstoss World Cup Edition V 54,99
- **Armoured Fist A 84,99**
- B 17 A 35,99
- Battle Isle 2 V 79,99
- **Battle Isle 1 Data 2 V 39,99**
- **Battle Team V 39,99**
- Battletoads A 59,99*
- Biing! V 79,99*
- Blackhawk V 69,99
- Bundesliga Manager 3 Hattrick V 87,99
- **Bundesliga Manager 3 Supporter V 49,99**
- **Bureau 13 V 79,99**
- Cannon Fodder 2 A 59,99
- Caribbean Disaster V 79,99*
- Chaos Engine A 54,99
- Civilization V 94,99
- Civil War V i.Vorb
- Classic Power Compil. V 79,99 (Aces of the Pacific, Incredible Machine, Space Quest 5)
- Colonization V 89,99
- Combat Classics 2 A 67,99 (F19 St.Fighter, Pacific Island, Silent Service 2)
- Combat Classics 3 A 69,99 (Campaign, Gunship 2000, History Line 1914 - 1918)
- Compl. Chess System 2 (auch Win.) V 87,99*
- CyClones A 79,99*
- Dangerous Streets A 49,99*
- Dark Sun 2-Wake of the Ravager A 79,99*
- **Dark Sun 2 A 79,99**
- Das schwarze Auge 1 (Schicksalskl.) V 79,99
- Das schwarze Auge 2 (Sternen.) V 79,99
- Das schw. Auge 2 Speech Pack V 35,99
- David Leadbetter's Golf E 35,99
- Delphine Classic Collection A 54,99 (Another World, Cruise for a Corpse, Flashback, Future Wars, Operation Stealth)
- Delta V V 79,99*
- Der Baulöwe (für Windows) V 87,99
- Der Clou V 79,99
- Der Clou - Die Profidiskette V 39,99*
- Descent A 79,99
- Die Box V 47,99 (Burntime, Dynatech, Whale's Voyage)
- **Die Siedler V 69,99**
- Dime City V 79,99*
- Discworld A 79,99
- Dogfight A 35,99
- Durch die Wüste (Karl May) V i. Vorb.*
- EarthSiege V 87,99
- Earthsiege Miss. Disk V 49,99*
- Ecstatica V 74,99
- Eight Ball DeLuxe 2 A 54,99
- **Elite 3 - First Encountgers V 79,99**
- Eye of Beholder 2 V 39,99
- Eye of Beholder 3 V 79,99
- F - 117 A Nighthawk A 35,99
- F - 15 Strike Eagle 3 A 35,99
- F - 14 - Fleet Defender Plus A 69,99
- **Falcon 3.0 A 35,99**
- **Fields of Glory V 35,99**
- FIFA International Soccer V 69,99
- Fifth Fleet E 79,99
- Fifth Commander 2 E 79,99
- Formular One Grand Prix A 35,99
- Fritz 3 V 149,99
- **Frontlines V 69,99**
- Flugsimulator 5.0 V 134,99
- FS 5.0 Nr. 1-6 Deutschland je V 39,99
- FS5.0 - Designer V 59,99
- FS5.0 Scenery - Karibik E 49,99
- **FS5.0 European Disk 1 A 54,99 (u.a. mit Amsterdam, Berlin, Genf, München, Wien)**
- **Guilty A 59,99**
- Gunship 2000 A 35,99
- Hanse - Die Expedition V 39,99
- Hattrick ! V 79,99*
- **Hugo V 59,99**
- **Hokum KA - 50 A 74,99**
- Indiana Jones 4 V 47,99
- Innocent II A 54,99*
- **Jungle Strike E 74,99**
- **Klik'n Play V 87,99**
- Kick Off 3-European Challenge V 54,99
- King's Quest 6 V 79,99
- Kingdoms of Germany V 69,99
- Kingpin (Arcade Sports Bowling) A 28,99*
- König der Löwen (Lion King) A 59,99
- Leisure Suit Larry 6 V 74,99
- Links 386 PRO A 89,99
- 386 PRO Zusatzdiskette je E 44,99
- Lode Runner-Legend returns V 69,99
- Lollypop A 74,99
- Lords of the Realm V 69,99
- Lothar Matthäus Super Soccer A 69,99
- Lucas Arts Cl. Adventures V 99,99 (Indiana Jones 3, Loom, Man. Mansion, Monkey Island 1, Zak McKraken)
- Lucas Arts Cl. Simulations A 79,99 (Battlehawk 1942, Their finest Hour + Mission Disk, Secret Weapon of the Luftwaffe + 4 Mission Disks)
- Mad News V 74,99
- Mad News Extrablatt V 35,99*
- Mad TV V 39,99
- Manchester United PLC V 67,99
- **Master of Magic V 89,99**
- Mechwarrior 2 - The Clans A i. Vorb.*
- **Menzoberranzan A 79,99**
- **Metal Marines A 59,99**
- Micro Machines A 54,99
- Monkey Island 1 V 39,99
- Monkey Island 2 V 54,99
- NASCAR Racing A 74,99
- New World of Lemmings (3) A 59,99
- Oldtimer-Erlebte Gesch. Teil 2 V 47,99
- Outpost V 67,99
- Overdrive A 35,99*
- Pacific Strike A 59,99
- Pacific Strike Speech Pack A 37,99
- **Panzer General A 74,99**
- Peter Pan V 64,99
- Pinball Dreams A 59,99
- Pinball Dreams 2 A 35,99
- Pinball Fantasies A 59,99
- Pinball Illusions A i. Vorb.
- Psycho Pinball A i. Vorb.
- Pirates Gold A 35,99
- Pizza Connection V 87,99
- Police Quest 4 V 67,99
- Prince of Persia 2 A 67,99
- Quarter Pole V 67,99
- Quest for Glory 4 V 69,99*
- Railroad Tycoon DeLuxe A 79,99
- Ravenloft V 79,99
- Retribution A 69,99
- Reunion V 74,99
- Rings of the Medusa Gold V 79,99
- Robinson's Requiem V 59,99
- Rüsselsheim (Detroit) V 67,99
- Scooters Zauberschloß V 64,99
- Sensible Golf A 59,99*
- Sherlock Holmes V 79,99
- Sim City 2000 V 87,99
- Sim City 2000 Scenario 1 V 35,99
- Sim City DeLuxe A 79,99
- Sim Classics V 67,99 (Sim City, Sim Ant, Sim Life)
- Simon the Socerer V 87,99
- Skyrealms of Jorune-Alien Logic E 79,99*
- Space Quest 4 A 28,99
- Space Quest 5 V 67,99
- Space Simulator 1.0 E 87,99
- Spelunx E 69,99*
- Star Trek 2 Judge. Rites V 79,99
- **Stone Racers V 69,99**
- Street Fighter 2 A 59,99
- Subwar 2050 A 94,99
- Subwar 2050 Mission Disk A 47,99
- **Superfrog A 35,99**
- Super Street Fighter 2 Turbo V 69,99*
- System Shock A 79,99
- Task Force 1942 A 35,99
- T. F. X. A 87,99
- The Horde V 69,99
- Theme Park V 79,99
- Tie Fighter V 94,99
- Tornado A 35,99
- **Tower Assault (Alien Breed 3) A 54,99**
- Transport Tycoon V 89,99
- **Transport Tycoon World Editor V 35,99**
- Turrican 2 A 69,99*
- Ultima 7 (Die schwarze Pforte) V 35,99
- Ultima 8 - Pag. Speech Pack V 37,99
- Ultima 8 - Pagan V 87,99
- Wargame Constr. Set II E 67,99
- Warlords 2 E 79,99
- Warlords 2 Scenario Builder E 69,99
- World Cup USA '94 V 59,99
- World War 2 - Battles of S. P. V 74,99
- Worms A 54,99*
- **X-COM:Terror f. the Deep (Ufo 2) V 79,99**
- X - Wing Collection V 69,99 (X - Wing plus B - Wing + Imperial Pusuit)
- Zonked A 39,99*

IBM/PC CD-ROM

- **7th Guests A 24,99**
- 11th Hour A 89,99*
- **1942 Pacific Air War Gold A 69,99**
- A Hard Day's Night (Beatles) E 67,99
- Aces of the Deep V 79,99
- Across the Rhine V 89,99*
- Action Soccer V i. Vorb.*
- Air Superiority A i. Vorb.*
- Al Qadim - The Genie's Curse V 69,99*
- **Alien Logic-Skyrealms of Jorune A 79,99**
- **Alien Olympics A 59,99**
- Alone in the Dark 1 V 35,99
- Alone in the Dark 2 V 59,99
- Alone in the Dark 3 V 87,99
- **Anstoss (Incl. Kicker-ProbeABO) V 39,99**
- Anstoss inkl. World Cup Ed. V 87,99
- **Arcade Pool / Overdrive A 35,99**
- Archon Ultra V 67,99
- **Armored Fist V 84,99**
- B 17 A 35,99
- **Battle Bugs V 79,99**
- Battledrome A 87,99*
- Battle Isle 2 V 79,99
- Battle Isle 2 Scenario CD V 54,99
- Battle Race A 69,99*
- Betrayal at Krondor V 67,99
- **Biing! V 69,99**
- **Bioforge V 89,99**
- **Bob Dylan Highway 61 Interactive E 87,99**
- Bureau 13 V 87,99
- Bundesliga Manager 3 Supporter V 49,99
- Burning Steel Compilation V 87,99
- Burning Steel 2 (Gr. Naval Battles) E 67,99
- Burning Steel 2 V 79,99
- Campaign A i.Vorb.
- Caribbean Disaster V 87,99*
- Chaos Control A 79,99*
- Chessmaster 4000 Turbo E 69,99
- Christoph Kolumbus V 89,99
- Civilization + Rail. Tyc. Del. VA 59,99
- Civil War V i.Vorb.
- Classic Flight Simulations A 59,99 (Air Warrior, F-14 Tomcat, F-15 Strike Eagle 2 + Operation Desert Storm Scenarios)
- Comanche+Data 1+2+Bonusmission V 54,99
- Combat Classics 3 A 69,99 **(Campaign, Gunship 2000, History Line 1914 -1918)**
- Command & Conquer (Dune 3) A 89,99*
- Commander Blood V 79,99*
- Creature Shock (2 CD's) V 89,99
- Crusader V i.Vorb.
- **Cyberia V 89,99**
- Cybermage-Darklight Awakening V i.Vorb.
- Cyclemania A 74,99
- Dark Legions E 59,99
- **Dark Sun 2-Wake of the Ravager A 79,99**
- **Dark Forces V 99,99**
- **(Altersfreigabe ab 18 Jahre)**
- **Das Amt V 89,99**
- Das schwarze Auge (Schicksalskl.) V 49,99
- Das schwarze Auge 2 (Sternensch.) V 79,99 **(incl. T-Shirt: Limitierte Auflage solange Vorrat reicht)**
- David Leadbetter's Golf E 35,99
- Death Gate E i. Vorb.*
- Delta V V 89,99*
- Der Clou V 79,99
- **Descent A 79,99**
- Die Box V 54,99 (Burntime, Dynatech, Whale's Voyage
- Die Höhlenwelt Saga V 89,99
- **Die verrückte Rally V 74,99**
- Dime City V 79,99*
- **Discworld A 89,99**
- Der Reeder V 89,99*
- Desert Strike E 59,99
- Dogfight A 35,99
- **Doppelpaß (Anstoss+W.C.Edit.) V 49,99 (inclusive Kicker Probe - Abo)**
- Dragon Lore-Die Legende beginnt V 74,99
- Dungeonmaster 2 V 79,99*
- Earth Command A 74,99*
- Earth Siege V 87,99
- Earthsiege Miss.Disk/CD V 59,99*
- Ecstatica V 87,99
- **Elite 3 - First Encounters V 79,99**
- Empire DeLuxe V 67,99
- Erben der Erde V 79,99*
- Extractors A 87,99*
- Eye of Beholder Trilogy V 87,99
- F - 117 A Nighthawk A 35,99
- **F - 14 Fleet Defender Gold A 69,99**
- F - 15 Strike Eagle 3 A 35,99
- Falcon Gold (inkl. Scenarios) A 94,99
- **Falcon 3.0 A 35,99**
- **Fantasy Fest E 59,99 (Dungeon Hack, Fantasy Empires, Stronghold, Unlimeted Adventures)**
- **Fields of Glory V 35,99**
- FIFA International Soccer V 67,99
- Fifth Fleet E 79,99
- Flight Commander 2 E 79,99
- Form. One G. P. + D. L. Golf VA 59,99
- Formular One Grand Prix A 35,99
- Freddy Pharkas V 79,99*
- **Frontlines V 69,99**
- Front Page Sports Football Pro '95 E 79,99
- Full Throttle E 87,99*
- Goblins 3 V 99,99
- **Great Naval Battles 3 E 79,99**
- Guilty A 59,99
- Gunship 2000 A 35,99
- Gunship 2000 inkl. Scenario A 59,99
- **Hammer of the Gods V 79,99**
- Harrier Jump Jet A 35,99
- Hattrick ! V 87,99*
- Heimdall 2 A 79,99
- Hell V 87,99
- Heretic A i.Vorb.
- **History Line 1914 - 1918 V 49,99**
- Inca Collection (Inca 1-3) V i.Vorb.
- Incredible Cars V 49,99*
- Incredible Toons A 59,99*
- Inferno V 99,99
- Innocent II A 69,99*
- **Iron Assault A 79,99**
- Iron Cross E 79,99*
- Jagged Alliance V 87,99*
- Jet Strike E 54,99
- **Jungle Strike E 74,99**
- Jurassic Park (Dino Park) A 67,99
- **Kick Off 3 A 64,99**
- Kingdoms of Germany V 69,99
- Kingpin (Arcade Sports Bowling) A 28,99*
- King's Quest 7 V 87,99
- King's Quest Collection (1-6) V 79,99
- **Klik'n Play V 87,99**
- **Kyrandia 2 (Hand of Fate) V 35,99**
- **Kyrandia 3 V 79,99**
- **Lands of Lore V 35,99**
- Last Dynasty V i.Vorb.
- Legions A i.Vorb.
- Leisure Suit Larry 6 V 67,99
- **Leisure Suit Larry Collection (1-6) A 79,99**
- **Links 386&Banff Springs u.Belfry A 59,99**
- **Links 386 Data Prairie Dunes E 49,99**
- Little Big Adventure V 89,99
- Lode Runner-The Legend returns V 79,99
- Lollypop A 69,99*
- Lucas Arts Cl. Adventures V 99,99 (Indiana Jones 3, Loom, Maniac Manson, Monkey Island 1, Zak McKraken)
- Lucas Arts Cl. Simulations A 79,99 (Battlehawk 1942, Their finest Hour + Miss. Disk, Secret Weapon of the Luftwaffe+4 Miss. Disk)
- Mad News V 87,99*
- Mad News Extrablatt V 35,99*
- Magic Carpet V 89,99
- **Magic Carpet Data:Hidden Worlds V 44,99**
- Marco Polo A 74,99*
- **Master of Magic V 89,99**
- **Menzoberranzan A 79,99**
- Might & Magic Trilogie V 87,99 (Might & Magic 3, 4 und 5)
- Monty Python's Waste of Time E 79,99
- Myst A 87,99
- NASCAR Racing A 79,99
- Navy Strike A 89,99*
- **NBA Live 95 (Basketball) A 89,99**
- NHL Hockey '95 A 79,99
- **Noctropolis A 89,99**
- Novastorm A 87,99
- Oldtimer (Erlebte Geschichte 2) V 49,99
- Outpost V 87,99
- **Panzer General A 74,99**
- PGA Tour Golf 486 A 94,99
- Phantasmagoria (6 CD's!) V 89,99*
- Phoenix Fighter E 87,99*
- Pinb. Dreams Deluxe (+ Data) A 74,99
- **Pinball Fantasies Deluxe A 59,99**
- Pinball Illusions A i.Vorb.
- Pinball Wizard 2000 A 69,99*
- Pirates Gold A 35,99
- Police Quest 4 V 79,99
- Populous 2/Powermonger Classic A 34,99*
- Power Up A 69,99 **(Formular One Grand Prix, F-15 Strike Eagle 3, Pirates Gold)**
- Privateer Classic A 34,99*
- Privateer + Strike Commander A 87,99 (inkl. aller Speech Packs & Zusatzdisketten)
- Project Paradise A 69,99*
- Protostar A 67,99
- Prototype A 79,99*
- PsiMaster V 89,99*
- Quest for Glory 4 V 79,99*
- **Renegade-Battle for Jacob's Star A 79,99**
- Robinsons Requiem A 79,99
- Sim City 2000 : URK V 39,99*
- Silent Hunter A 79,99*
- Skyrealms of Jorune-Alien Logics A 79,99*
- Space Quest Anthologie (1-5) A 79,99
- SSN Seawolf Classic A 34,99*
- Star Trek: Next Generation V 99,99*
- Star Trek Technical Manual E 99,99
- Stonekeep A 87,99*
- Strike Commander Classic A 34,99*
- Subwar 2050 (inkl. Data) V 94,99
- **Super Karts A 89,99**
- Super League of Hoboken E 69,99*
- Syndicate Plus Classcic (inkl. Data) V 34,99*
- **Tank Commander V 89,99**
- System Shock (Enhanced CD ROM) V 79,99
- Task Force 1942 A 35,99
- **Temtation A 89,99 (Indycar Racing incl. aller Track Packs, 7th Guests, Lands of Lore, Hand of Fate)**
- The Games Compendium A 35,99 (Summer Challenge, Winter Challenge)
- The Incredible Machine 2 A i. Vorb.*
- **The Lost Eden A 79,99**
- Theme Park V 79,99
- Thunderscape A 79,99*
- Tornado A 35,99
- **Tower Assault (Alien Breed 3) A 59,99**
- Transport Tycoon V 89,99
- Turrican 2 A 59,99*
- UFO - & Master of Orion V 69,99
- Ultima 7 Bundle - Complete A 94,99 (Black Gate, Forge of Virtue, Serpent Isle, Silver Seed)
- Ultima 8 - Pagan (inkl. Speech) V 99,99
- **US Navy Fighters V 89,99**
- USS Ticonderoga A 79,99*
- Voyeur V 87,99*
- Wacky Wheels A 54,99 **(Der nicht so ganz ernste Rennspaß für die ganze Familie)**
- War Unlimeted V 87,99*
- Wing Armada Windows A 69,99*
- Wing Commander 2 Classic A 34,99*
- Wing Com. 1 + 2 DeLuxe A 67,99 (inkl. aller Speech Packs & Zusatzdisketten)
- Wing Commander 3-Heart of Tiger V 99,99
- Wings of Glory - Enhanced V 79,99
- **Woodruff (Goblins 4) V 79,99**
- Woodstock A 54,99
- Worms A 59,99*
- Wrath of the God E 114,99
- **X-COM:Terror f. the Deep (Ufo 2) V 89,99**
- Zeppelin - Giants of the Sky V 69,99*
- **Zephyr V 79,99**

JOYSTICKS - HARDWARE - ZUBEHÖR

Gravis
- schwarz 49,99
- Analog Pro 59,99
- Game Pad 39,99
- Eliminator Game-Card 44,99
- **PHOENIX 209,99**

Thrustmaster
- Flight Control 159,99
- Flight Control Pro 279,99
- Weapon Control 259,99
- Ruder Pedals 279,99
- Game Card 69,99
- Formular T1 Lenkrad 319,99

Competition Pro
- Mini transparent, incl. 3,5" Box 58,99
- Manix Deck, grau 69,99
- Stand.,transp.t anschlußfertig 58,99
- Flightstick PRO 139,99
- **FlightMAX 64,99**
- Comand Control Gamepad (mit Auto Fire) 35,99
- **WINGMAN EXTREME 99,99**

CD ROM Laufwerke
- Mitsumi FX 400 Quadro Speed 379,99

Creative Labs Soundkarten
- SB 16 Value Edition 184,99
- SB 16 Multi CD 249,99
- SB 16 Multi CD CSP 309,99
- SB 16 SCSI - 2 309,99
- SB 16 SCSI - 2 CSP 369,99
- SB AWE 32 CSP 489,99
- SB AWE 32 Value Edition 309,99
- WaveBlaster II 289,99

Orchid Technology
- Orchid Reluin 64 MPEG 599,99
- Orchid Wave Booster 2 169,99
- Orchid Wave Booster 4 229,99
- Orchid Wave Booster 4X 319,99
- Orchid SoundWave 32 Pro 299,99
- Orchid SoundWave 32 Pro/SCSI 399,99

Nach Drucklegung indizierte Spiele werden von uns selbstverständlich nicht mehr vertrieben.

Ⓥ komplett deutsche Version Ⓐ deutsche Anleitung Ⓔ englische Anleitung



Alle PC-Programme benötigen eine VGA-Karte und eine Festplatte. PC-Disketten nur im 3,5 Zoll Format lieferbar. Alle Titel sind sofort lieferbar, nur die mit * gekennzeichneten Produkte waren bei Anzeigenschluß noch nicht vorrätig (bitte nachfragen). Der Versand erfolgt ausschließlich per Nachnahme. Die Versandkosten betragen inclusive Nachnahme DM 9,99 zzgl. Zahlkartengebühr (DM 3,-). Softwarebestellungen ab DM 250,- ohne Versandkosten. Vorkasse bitte per Scheck oder Überweisung.
Bitte Spielepreise zzgl. DM 8,-- auf Konto-Nr. 1 217 884 bei der Sparkasse Eschweiler, BLZ 391 501 00. Lieferung ins Ausland nur per Vorkasse zzgl. DM 30,-. (Bitte nur Euro-Schecks oder Postbaranweisungen!)
Bei Annahmeverweigerung berechnen wir eine Kostenpauschale von DM 20,-.
Irrtum und Preisänderungen vorbehalten. Diese Preisliste ersetzt alle vorherigen. Stand siehe diese Zeitungsauflage.
Achtung: Ladenpreise weichen ab!

Bestellannnahme:
Mo - Fr: 8.⁰⁰ - 18.⁰⁰ Uhr
Fordern Sie noch heute unter Angaben Ihres Computertypen **kostenlos und unverbindlich** unsere neuesten Preislisten an. Darin enthalten ist auch ein reichhaltiges Angebot an **Joysticks und Hardwarezubehör.**



Neue Halle, neues Glück: Die in den letzten Jahren selig entschlummerte Londoner Spielemesse mausert sich nach dem Umzug in größere Hallen zur echten Alternative der amerikanischen Mega-Shows. Die Branche schaut mit neuem Schwung ins Geschäftsjahr und wir freuen uns auf viele neue Spielerosinen.

LONDON CALLING!

Während sich Computerspieler auf einen heißen Herbst einstellen dürfen, bleibt der Abwärtstrend bei den 16-Bit-Videospielen ungebrochen. So war etwa vom Branchenprimus Nintendo in den Messehallen nicht die kleinste Spur zu entdecken, alldieweil ewiger Konkurrent Sega verschämt zur Präsentation in die Büros der Londoner Niederlassung bat. Einzig Sony zeigte Flagge und stellte die brandneue "Playstation" dem europäischen Fachpublikum vor. Zur Zeit ist die Edelkonsole bei uns nur als sauteure Importversion erhältlich, wird aber wohl im Spätsommer zum moderaten Preis offiziell im Laden stehen. So blieb uns also ausreichend Gelegenheit, einen intensiven Blick auf die Angebotspalette bei den PC-Spielen zu werfen. Auf CD-ROM-typische Grafikorgien werden wir auch in Zukunft nicht verzichten müssen, erfreulicherweise steht aber der Spielspaß wieder im Mittelpunkt der Programme.

Ascon

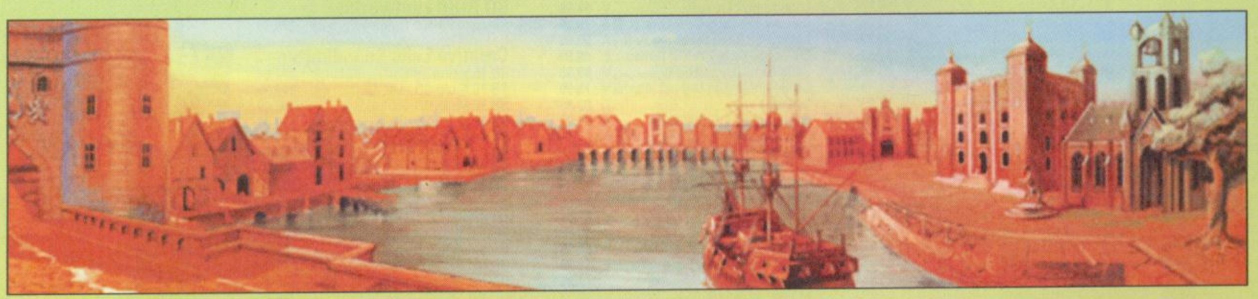
Für alle Freunde der gepflegten Handelssimulation hat Ascon mit **Elisabeth I.** ein Mixspiel in der Planung, bei dem Management- und Strategieelemente miteinander verbunden werden. Der geschickte Seefahrer kann wahlweise als Pirat oder einfacher Händler versuchen, die Gunst Elisabeths der Ersten zu erringen. In zwölf Städten bzw. Piratennestern gilt es, Fuß zu fassen und dabei entweder 15 Grundwaren an den Mann zu bringen oder sie als Freibeuter anderen Händlern wieder abzujagen.

Wer übrigens schon immer einmal wissen wollte, was Michael Schumacher neben der Autorennerei noch so alles machen muß, um im Gespräch zu bleiben (nein, nicht nur tricksen und schummeln), der darf sich auf **Pole Position** freuen. Von Kreditverhandlungen für neue Renngefährte bis hin zu Sponsoren- und Lieferverträge muß sich der Rennstallbesitzer um so ziemlich alles kümmern, was nötig ist, um den Wagen überhaupt auf die Piste zu bekommen. Und steht Euer Bolide erst mal am Start, ist das Rennen schließlich auch noch zu gewinnen...

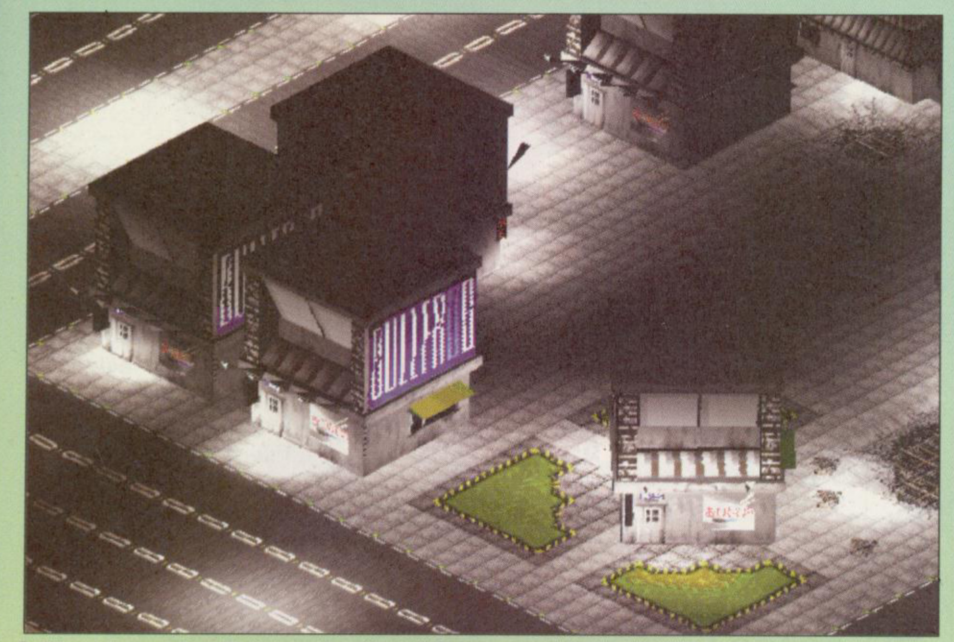
Pole Position	2.Quartal '95
Elisabeth I.	2.Quartal '95

Bullfrog

Kreativbombe Peter Molyneux hält auch in diesem Jahr wieder reichlich Spieleüberraschungen für uns bereit. Unser heimlicher Messefavorit ist ein Fest für alle ausgehungerten Rollenspieler: In **Dungeon Keeper** übernehmen wir die Konstruktion und Verwaltung unseres persönlichen Privatdungeons. Wem das ewige Heldenspielen also auf die Ritternerven geht, der kann jetzt die Seiten wechseln und Computerpartys mit eigenen Monstern, Fallen und Labyrinthe in den Weg bauen. Wer seine Sache gut macht und besonders viele Helden nach Walhalla schickt, bekommt einen Energiebonus. Der wird hoffentlich gleich dazu verwendet, neue noch schrecklichere Monster auszubrüten und gemeinere Fallen zu basteln. Da **Dungeon Keeper**, übrigens wie alle zukünftigen Spiele von Bullfrog, netzwerkfähig ist, können auch gleichzeitig vier menschliche Helden durch unser Dungeon marschieren und so gegen uns antreten. Zusätzlich schlummert auf der CD noch ein vorgefertigtes, 12-Level-



Ascon: Mit Elisabeth I. lernen wir etwas über das Ränkespiel vergangener Zeiten


Bullfrog: Im zweiten Teil des „Syndicate“ Dramas wird in alle Richtungen rotiert


Bullfrog: “My Incredible Superhero Team”


Bullfrog: Mit “Creation” ab in die Tiefsee

Instant-Dungeon für faule Rollenspielmeister. Im Verwaltungsmodus wird unser Traumverlies isometrisch dargestellt und kann dabei zur besseren Orientierung flüssig rotiert und gezoomt werden. Selbstverständlich steht auch ein 3D-Blick zur Verfügung, der das “texture-mapped“ Dungeon und seine über vierzig Monsterarten erst so richtig schön zur Geltung bringt.

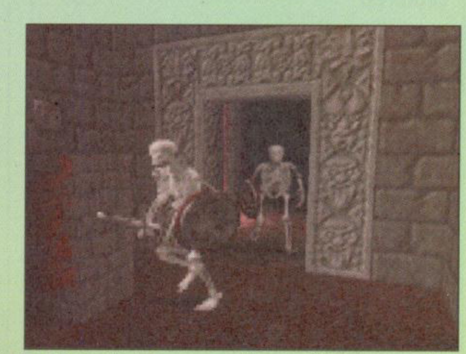
Mehr zurück zu den Wurzeln von Bullfrog, sprich zu den Gott-Spielen, führt uns **Biosphere**. Hier kämpft man als Gentechniker gegen drei Kollegen um die Herrschaft auf einem Planeten. Als Biologe ohne Skrupel bastelt Ihr süße kleine Monster und Killerechsen, die dann hoffentlich in Echtzeit das isometrische Territorium der Gegner verwüsten.

Nach **Theme Park**, dem Simulator für alle Kirmesfreaks, kommt jetzt **Theme Hospital**, das Programm für Hobby-Herzchirurgen. In dieser Wirtschaftssimulation basteln wir an einer Karriere als Manager einer ausgewachsenen Klinik. Wem mehr der Sinn nach blutigen Metzeleien steht, der kann sich als mittelalterlicher Bader versuchen oder in jeder anderen Zeitepoche mit seiner Privatpraxis starten.

Schon etwas länger in der Entwicklung ist **Creation**. Hier entführt uns Molyneux in eine Wasserwelt gleichen Namens, die von einer großen Bedrohung heimgesucht wird. In den Ozeanen breitet sich ein künstlicher Pilz aus, der eine giftige Droge produziert und alle friedlichen Tümmler und Thunfische zu mörderischen Bestien macht. Wir tuckern deshalb mit einem Mini-U-Boot durch die Wasserwüste und kämpfen mit Lasern und Beruhigungsstrahlern gegen Pilz und fischige Bösewichter.


Bullfrog: Godzillas Rache in “Biosphere”

“Is it a bird, is it a plane? No, it's Superman!“ Basierend auf der weiterentwickelten “Magic Carpet“ Grafik-Engine entführt uns **M.I.S.T.** (My Incredible Superhero Team) nach Metropolis oder Gotham City. Unsere Aufgabe: Mit einem selbergebastelten Superhelden für Ruhe und Ordnung zu sorgen. Der verbessert im Laufe der Handlung seine Fähigkeiten und düst mit immer mehr Power durch Straßenschluchten und Häuserzeilen. Wenn Superheld und Superbösewicht aufeinandertreffen, fliegen die Grafikfetzen und Wolkenkratzer stürzen wie Kartenhäuser zusammen.


Bullfrog: In „Dungeon Keeper“ klappern die Knochen

“Polizei, legen Sie die Waffen nieder!“ Syndikalisten dürfen sich auf den zweiten Teil der Konzernmetzelei **Syndicate** freuen. Diesmal gibt's keine “Toten Winkel“ mehr, die Städte darf man locker scrollen und zoomen. Totaler Überblick garantiert.

Syndicate 2	3. Quartal 95
Dungeon Keeper	3. Quartal 95
Biosphere	3. Quartal 95
Theme Hospital	2. Quartal 95
M.I.S.T.	4. Quartal 95
Creation	3. Quartal 95

Gametek

Die Softwarefirma aus dem malerischen Berkshire scheint seit “Super Street Fighter 2“ Blut geleckt zu haben und präsentierte mit **Brutal** ein weiteres Prügelspiel der Konsolenklasse. Doch möge man sich nicht durch den Namen täuschen lassen (der für den deutschen Markt aller Wahrscheinlichkeit nach sowieso geändert wird), denn bei diesem im wahrsten Sinne des Wortes tierischen Martial-Arts-Spektakel geht es eher niedlich als brutal zu. In Zeichentrickmanier kämpfen Hase gegen Löwe, Bär gegen Leopard, wobei man wahlweise im Wettbewerbsmodus seine Freunde verdrischt oder im Belt Qualification System die eigenen Fertigkeiten verfeinert.

Brutal	2.Quartal'95



Interplay

Kaum zu glauben! Wenn alles klappt, werden wir in dieser Ausgabe die PC-Version von **Dungeon Master 2** testen. Da wir die Termintreue von Interplay aber inzwischen kennen, haben wir vorsichtshalber schon auf der Messe eine intensive Proberunde mit dem Rollenspiel-Oldtimer gedreht. Kurzfazit: nett, aber mindestens drei Jahre zu spät. Auch der schon seit gut anderthalb Jahren überfällige 3D-Scroller **Stonekeep** wurde wieder gesichtet. Erscheinungstermin ungewiß.

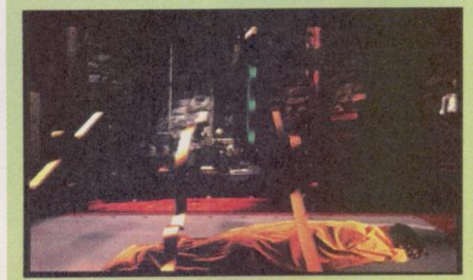
Zumindest für den Herbst angekündigt wurde **Conquest of the New World**. In diesem Strategiespiel macht Ihr Euch als Eroberer der Neuen Welt einen Namen. Entweder als Engländer, Franzose, Spanier oder Belgier besiedelt Ihr den amerikanischen Kontinent und werdet dafür mit gerenderten Zwischengrafiken belohnt.

Ebenfalls als Strategiespiel plant Interplay die Lizenzumsetzung von Kevin Costners Regiedebakel "Waterworld". Während Kevin weiter die Dollarmillionen in seinem wäßrigen "MadMax"-Klone versenkt, bemüht sich Matthew "Nam" Stibbes Firma "Intelligent Games" um eine angemessene Computerumsetzung der Ereignisse. **Waterworld** verbindet Kämpfe in Echtzeit mit Ressourcen-Management und einer durchgehenden Handlung. Man darf gespannt sein, wie Stibbe diesen Genre-Spagat schaffen will.

Als waschechtes Windows-Adventure konzipiert ist **Frankenstein**. Hier agieren lebende Schauspieler, unter ihnen Tim "Rocky Horror" Curry, in gerenderten 3D-Grafiken. Der Clou an der Geschichte: Wir selber schlüpfen in die Rolle des Monsters und müssen ums Überleben kämpfen.

Frohe Nachricht für alle Orks unter den Strategen.

Conquest of the New World	2. Quartal 95
Waterworld	4. Quartal 95
Frankenstein	2. Quartal 95
Warcraft 2	4. Quartal 95



Interplay: Das Monster in uns allen lebt in „Frankenstein"



Crusade: Bei Greenwoods Strategieepos wird jeder Ritter neidisch

Greenwood

In die Gefilde des Strategiespiels begibt sich Greenwood mit **Crusade**, einem mittelalterlichen Schlachtenepos, bei dem sich die Einheiten klassisch im Zugsystem über Hexfelder voranbewegen. Damit das Ganze aber nicht zur reinen Truppenverschieberei wird, haben die Bochumer Entwickler neben einigen Wirtschaftselementen wie Nachschub und Versorgung auch wert auf einen Editor gelegt, mit dem sich der Spieler seine Truppen und die Landschaft selber gestalten kann. Insgesamt 14 verschiedene Kampfeinheiten und sieben verschiedene Gebäudetypen stehen dabei dem Spieler zur Verfügung.

Crusade	3. Quartal '95

Infogrames

Nun hält auch endlich **Asterix** Einzug ins PC-Genre. Der pfiffige Gallier hat es natürlich wieder einmal darauf abgesehen, Oberrömer Cäsar den Schneid abzukaufen. Deswegen nehmen Asterix und Konsorten die Herausforderung an und brechen zu einer Art Tour de Empire Romain auf. Hinter dieser Geschichte verbirgt sich ein Jump'n Run der gallischen Comic-Art, wo eigentlich alle Zutaten zu finden sind, die wir aus den Comics kennen und lieben gelernt haben. Doch auch an den Puzzlefreund hat Infogrames gedacht und präsentiert uns gleichzeitig einen Denk- und Rätselspaß, der sich besonders an die junge Spielerschar wendet.

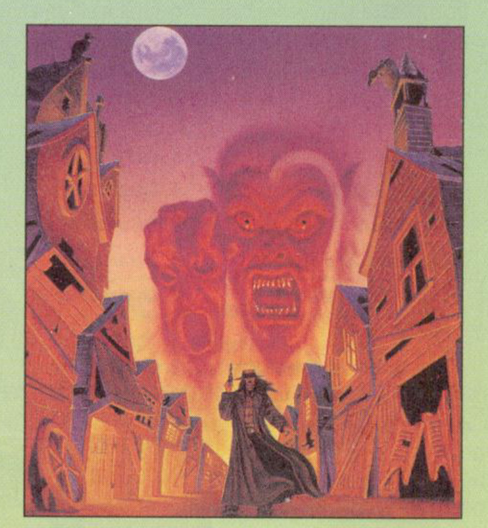
Asterix	3.Quartal'95

Millenium

Daß die ECTS zuerst eine Show der britischen Firmen ist, bewies in diesem Jahr auch Spiele-Oldie Millenium aus Cambridge, die mit vier Neuerscheinungen vertreten war.

In **Silverload** schleicht Ihr auf der Suche nach einem Kind als Kopfgeldjäger durch eine Westernstadt. Leider haben einige der finsteren Mächte, die diesen wenig gastlichen Ort als ihre Behausung auswählten, etwas gegen Eure Anwesenheit und versuchen Euch mit allen heimlichen und unheimlichen Mitteln den Job zu erschweren. Daß in diesem Adventure die Werwölfe noch die harmloseren Kreaturen sind, versteht sich von selbst.

Ein paar tausend Kilometer weiter östlich, aber genauso jenseitig präsentiert sich das Düster-Adventure **The Scroll**. In den geheimen Katakomben Alexandrias befinden sich die Überreste eines ägyptischen Zauberkultes, der der Dunkelheit huldigte. Wichtigstes Arbeitsuntensil dieser Spökenkieker-Gemeinschaft war eine Pergamentrolle mit Zaubersprüchen, die dazu angetan ist, die Mächte des Bösen auf die Erde loszulassen. Wie es der Teufel will, wird gerade dieses Papyrus wiedergefunden und der allseits beliebte Kampf Gut vs. Böse kann wieder einmal von vorne beginnen.



Millenium: von den Weiten des Wilden Westens zum Terror unserer Zeit

Extractors wiederum ist auf dem Planeten Zarg angesiedelt. Da auf den heimischen Himmelskörpern langsam aber sicher die Rohstoffe zur Neige gehen, beginnt Ihr, Euch anderweitig umzuschauen. In einem Hindernislauf à la Jump'n Run müßt Ihr versuchen, die Schildgeneratoren der 24 hängenden Welten zu zerstören, um die Länder von Finarj zu erobern.

Als GSG9-Simulator präsentiert sich der UFO-Klone **Deadline**, bei dem Ihr in 20 Szenarien versucht, Geiseln aus der Hand von Terroristen zu befreien. Aus einer isometrischen Perspektive heraus steuert Ihr Euer gut ausgerüstetes Kommando durch Gärten, Flugzeuge und Lagerhallen, wobei es überlebenswichtig ist, das vorgegebene Zeitlimit einzuhalten.

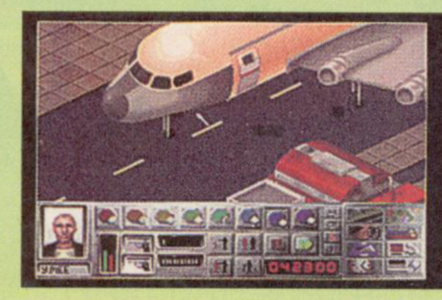
Silverload	2.Quartal '95
Extractors	2.Quartal '95
The Scroll	2.Quartal '95
Deadline	2.Quartal '95

Mindscape

Traditionsfirma Mindscape entwickelt unter den Fittichen des Weltkonzerns "The Pearson Group" immer mehr kreatives Potential. Die Amerikaner stellten gleich einen ganzen Schwung an neuen Programmen vor.

So entwickelt der umtriebige Matthew Stibbe die Rollenspiel-Adventure-Mischung **Raptor** (Arbeitstitel). Unser Held landet in einem scrollenden 3D-Untergrundtempel, löst knifflige Rätsel und meuchelt Monster am laufenden Band.

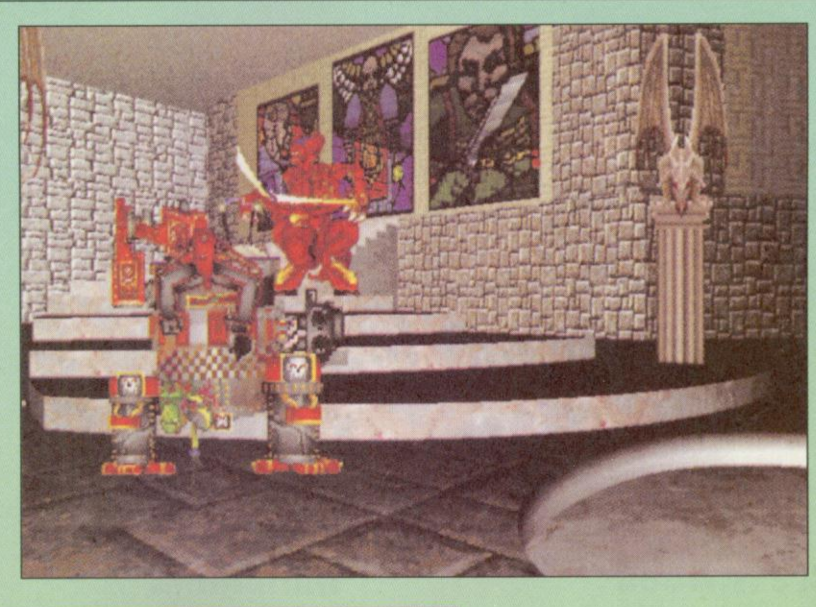
Das schon auf mehreren Messen vorgestellte Render-Adventure **Total Distortion** der amerikanischen Programmier-





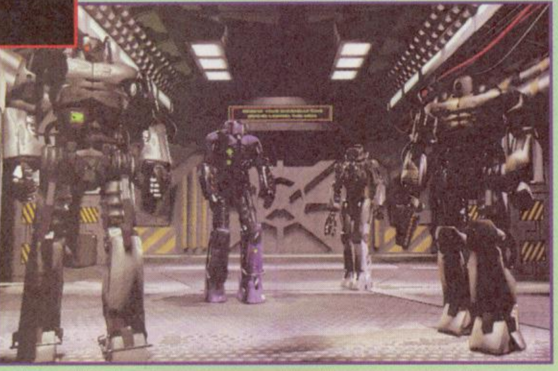





Mindscape: Den Dreadnoughts auf der Spur in „Deathwing“

Mindscape: Jetzt können die Comic Book Aliens kommen





truppe Pop Rocket erscheint im Juli bei Mindscape. In der abgedrehten Mischung aus Adventure und Wirtschaftssimulation schlüpfen wir in die Rolle eines Musikmanagers irgendwann in der Zukunft. Edle Grafik und ein beeindruckender Soundtrack machen Appetit auf mehr. Prügelfans werden auf **Warriors** warten. In diesem SVGA-Programm kämpfen zehn Haudraufs um die Vorherrschaft auf einer mysteriösen Insel. Zur besseren Übersicht kann man die Perspektive ändern und eine bewegliche Kamera frei im Raum verteilen.

Wer sich ein heißes Netzwerk-Rennen mit bis zu acht Spielern liefern will, der muß auf **Al Unser Jr's Arcade Racing** warten. In diesem Vektorrenner erwarten uns 15 unterschiedliche Rennstrecken und 10 Wagen, unter denen wir wählen können.

Einen ganz dicken Lizenzbrocken konnte man mit "Warhammer 40000" an Land ziehen. Das Strategiekampfsystem des englischen Games Workshop stand bisher nur für Electronic Arts nicht ganz gelungenes "Space Hulk" zur Verfügung. Damit der neue Versuch besser gelingt, hat man das amerikanische Leaping Lizard Team um Eric Albers und Chris Green mit der Umsetzung betraut. Unter anderem haben die Jungs schon an "Sim Farm" und "Ultima Underworld" mitgewirkt und sind kreativ mit Matt "Descent" Toshlog verbandelt. In **Deathwing** können gleich acht Netzwerkkrieger zusammen gegen "gene-stealers" und "dreadnoughts" ins Feld ziehen. Die scrollende 3D-Grafik wird alternativ in VGA oder S-VGA geboten.

Das zweite Programm mit "Warhammer" Hintergrund ist **Fantasy Battle**. Das Spiel folgt dem Tabletop-Vorbild des Games Workshop, wobei die Action-Strategiemischung aus der isometrischen Perspektive gezeigt wird. Rundenweise kommandieren wir unsere Horden über das Schlachtfeld und metzeln die Bataillone der Gegner.

Die französischen Grafikzauberer von Cryo arbeiten zur Zeit an einer schauerlich schönen Umsetzung der Dark Horse Comic Crossover von Aliens. In diesem komplett gerenderten Adventure mit Action-Einlagen marschieren gleich vier Space Marines durch monsterverseuchte Raumschiffe.

Deathwing	4. Quartal 95
Fantasy Battle	4. Quartal 95
Warriors	2. Quartal 95
Al Unser Jr's Racing	2. Quartal 95
Total Distortion	2. Quartal 95
Aliens -	
The Comic Adventure	3. Quartal 95

Novalogic

Es darf wieder gevoxelt werden. In **Werewolf vs. Comanche** fliegen wir entweder die russische KA-50 oder den altbekannten RAH-66 Comanche in die Schlacht. Per Modem oder Netzwerk geht's dabei entweder gegeneinander oder kooperativ zur Sache. Ohne Kumpel kann man auch beide Programmteile als Soloflieger bestehen.

Werewolf vs. Comanche	2. Quartal 95

Psygnosis

Eine Reise in die keltische Vergangenheit der Iren ist **Tir Na Nog**. In diesem grafisch interessant gestaltetem Adventure begleiten wir Held Culchulainn in das gleichnamige Totenreich, um dem Bösen mal wieder eins auszuwischen. Mystik, Zauberei und ein kräftiger Schuß Runenmagie sind nötig, um Calums Siegel wieder zusammenzusetzen, bevor es im Showdown dem großen Feind ans Leder geht.

Darker ist im Vergleich dazu, wie der Name schon vermuten läßt, eine Spur dunkler als die Lichträume eines Opernsaals. In diesem Shoot'em Up, bei dem



Novalogic: Mit „Werewolf oder Comanche“ um die Weltherrschaft



Psygnosis: Der Name ist Programm. Darker (oben) ist eines der dunkleren Shoot'em Ups in diesem Jahr.

Gleich einen doppelten Ausflug in die Welt der Fantasy unternimmt Psygnosis mit Tir Na Nog (links) und The Ring Cycle (oben).

Ihr aus der Pilotenperspektive die Welt da draußen wahrnehmt, warten diverse Puzzles auf eine Lösung eurerseits.

Ebenfalls in die Richtung Shoot'em Up bewegt sich **Damnesia**. Grafisch recht ansprechend (gerenderte Feindschiffe, Voxel-Landschaft) müßt Ihr im wahrsten Sinne des Wortes versuchen, zu Lande, zu Wasser und in der Luft den gegnerischen Retros und Neos das Leben schwer zu machen.

Etwas friedlicher geht es bei **Lemmings 3D** zu. Jetzt kann man nicht nur die Perspektive im Raum frei wählen, sondern auch das ganze Geschehen aus der Sicht der Lemminge selbst verfolgen. 100 neue Level warten darauf, von Euch geknackt zu werden. Obwohl man uns schon im letzten Jahr ein Demo von *L3D* zeigte, werden wohl noch sechs Monate ins Land gehen, bevor die grünhaarigen Kobolde ihren Weg ins Händlerregal gefunden haben.

Tank Girl läßt grüßen. **She Queen Death Machine** macht mit ähnlicher Nonchalance alles platt, wie jene Heldin aus dem Reich des Comic-Universums. Als eine der wenigen Beiträge unter der PC-Rubrik "Plattformspiel" kann sich der schießwütige Spieler auf zehn Level, ein ganzes Arsenal von Waffen und ein nettes Parallax-Scrolling freuen.

Darker	3. Quartal '95
Lemmings 3D	3. Quartal '95
Lemmings for Windows	2. Quartal '95
Ring Cycle	2. Quartal '95
She Queen Death Machine	2. Quartal '95
Tir Na Nog	3. Quartal '95
Damnesia	2. Quartal '95



Sales Curve Interactive

Cyberjobe ist immer noch im Datennetz unterwegs und zwangsläufig wird auch das nächste Rasenmähermann-Spiel nicht mehr allzu lange auf sich warten lassen. **The Lawnmover Man 2 - Jobe's War** erscheint im Oktober und ist, anders als der Vorgänger, keine Render-Puzzle-Mischung, sondern ein isometrisches Action Adventure, in dem bis zu vier Netzwerk- oder Modem-Cyberkrieger ihrem martiali-

SCI: Hart, aber herzlich – die XS-Fighter räumen auf

schen Handwerk nachgehen. Deutlich "Rise of the Robots" inspiriert zeigt sich **XS**. In diesem futuristischen Prügelspiel hauen sich gleich 90 Gegner mit Fäusten und ungewöhnlichen Waffen in über 20 Kampfarenen. Selbstverständlich wird auch hier wieder volle Netzwerkunterstützung geboten.

Kingdom O'Magic ist ein witzig gemachtes Adventure, in dem wir unseren Helden durch neun unterschiedliche Spielszenarios lenken und mit dem intelligenten Maus-Cursor hoffentlich knackige Rätsel lösen.

Kingdom O' Magic	3. Quartal 95
XS	4. Quartal 95
Lawnmower Man 2 - Jobe's War	4. Quartal 95

Starbyte

Die Frage, die allen Super-VGA-Ferkeln unter den Nägeln brennt: Wann kommt "Bazooka Sue"? Sie kommt – demnächst. Um die Wartezeit etwas abzukürzen, bietet uns Starbyte den Mafia-Simulator **Dime City** an. Hier kann jeder Nachwuchs-Don-Corleone sein blutiges Handwerk in aller Ausführlichkeit einstudieren und sich ein zwielichtiges Firmenimperium ergaunern. Ob man dabei Glücksspiel, Einbruch oder Zuhälterei bevorzugt, kann man je nach eigenen Vorlieben entscheiden.

Genau das richtige für den eingeschworenen Filmfreak dürfte **Hollywood Pictures** sein. Ohne Vorwarnung erbt man ein heruntergekommenes Filmstudio inklusive Kino in Los Angeles und muß den maroden Schrotthaufen mit nicht mehr als 20000 Mark wieder zum Laufen bringen. Keine ganz leichte Aufgabe.

Dime City	2. Quartal 95
Hollywood Pictures	2. Quartal 95

Team 17

Armer Amiga. Jetzt werden auch noch die letzten Getreuen wortbrüchig und legen gleich mehrere PC-Programme vor. **Allegiance** ist mal wieder ein Doom-Clone. Wir schlüpfen in die Rolle eines amerikanischen Drogenbeamten, der sich durch zehn scrollende Missionen ballern muß.

Auch in **Rollcage** scrollt die Leinwand. Diesmal sind wir nicht mit einem Einzelkämpfer unterwegs, sondern tuckern völlig unblutig mit zehn Spaßmobilen über trickreiche Off-Road Pisten.

Am interessantesten am Team 17-Stand: **Witchwood**, das Konsolenspiel für den PC. In diesem Rollenspiel aus der Vogelperspektive steuern wir einen niedlichen Helden durch ein in alle Richtungen scrollendes Märchenland.

Allegiance	2. Quartal 95
Witchwood	2. Quartal 95
Rollcage	2. Quartal 95

SSI

Kurz vor der Fertigstellung, die SSI-Eigenentwicklung **Thunderscape**. In diesem völlig neuen Spielszenario, das nichts mehr mit den alten AD&D-Welten zu tun hat, steuern wir unsere Party durch scrollende 3D-Dungeons und meucheln Monster per strategischem Rundenkampf.

Wer alle Schlachtfelder in **Panzer General** kennt, wird mit Heißhunger den zweiten Teil erwarten. Hier bewegt sich der Hobby-General im pazifischen Krisengebiet und schlägt sich entweder als Japaner oder Ami durchs Leben. An der eigentlichen Engine hat sich, Gott sei Dank, nichts geändert.

Spielerisch etwas anders, aber nicht weniger komplex wurde der Strategiekampf in **Steel Panther** gelöst. Hier führen wir einzelne Panzer in Echtzeit in die Schlacht. Die Szenarios werden wie-



Team 17: "Witchwood", das Rollenspiel im Konsolenlook

der aus der Vogelperspektive dargestellt und auch auf die beliebten Hex-Felder muß der Computer-Stratege selbstverständlich nicht verzichten.

In die Zeit von Alexander dem Großen entführt uns **The Ancients**. Der strategische Rundenkampf wird diesmal aus der isometrischen Sicht dargestellt, was bedeutet, daß die einzelnen Einheiten in herzallerliebsten Animationen zu bewundern sind. Wenn zum Beispiel eine Herde Kriegselephanten durch eine griechische Einheit trampelt, dann bleibt kein Auge trocken.

Thunderscape	2. Quartal 95
Steel Panther	2. Quartal 95
The Ancients	2. Quartal 95
Panzer General 2	3. Quartal 95

Time Warner

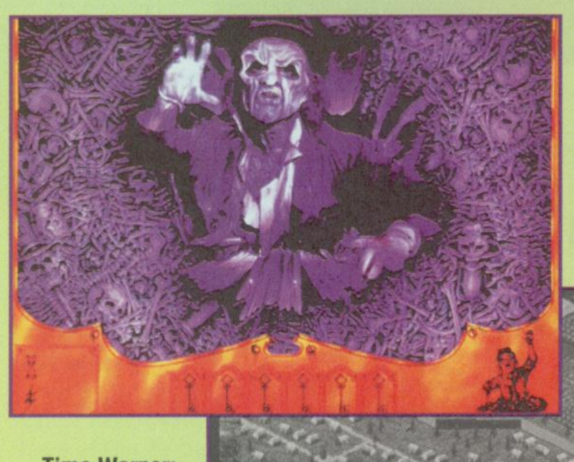
Mittlerweile hat der amerikanische Medienriese dank etlicher Zukäufe ein beachtliches Unternehmen auf die Beine gestellt, das uns in der nächsten Zeit mit einem Sortiment quer durch die Angebotspalette erfreuen wird.

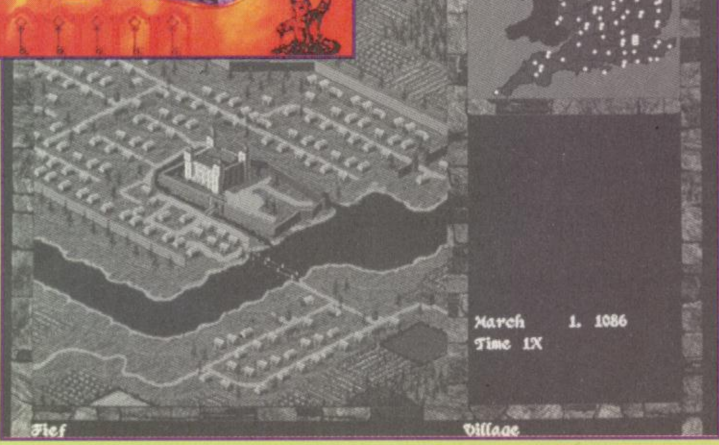
Striker '95 präsentierte sich als ein Fußball-Spiel, bei dem sich Stürmer, Libero und Verteidiger dank eines rotoskopischen Verfahrens wirklich wie richtige Menschen und nicht wie Männchen über den grünen Platz bewegen sollen. Ob sich **Striker** im Vergleich zum ganzen Überangebot diverser anderer Anbieter als der große Wurf herausstellen wird, bleibt bis zum Mai abzuwarten.

Freunde der deftigen Prügelei können dafür jetzt schon auf Konsole sehen, womit **Primal Rage** im August den PC-User aufmischen will. Da kämpfen lebensechte Dinos gegen andere urzeitliche Monster, daß im wahrsten Sinne des Wortes die Fetzen fliegen. Mamis und Papis werden wieder augenrollend stöhnen, Junior indessen dürfte mehrere Wochen nach dem Erstverkaufstag wohl nur noch brüllend und schnaubend vor dem heimischen PC sitzen.

Etwas gewaltfreier, aber dafür nicht weniger martialisch geht es bei **Conqueror: AD 1086** zu. In einem Mix aus Rollenspiel, Strategie-Elementen und einem Adventure müßt Ihr versuchen, durch Heirat, Schlachtenglück und politischer Intrige die Herrschaft über das gesamte Königreich zu erlangen. Dabei wird die ganze Szenerie aus der Perspektive des Helden präsentiert. Die Entwicklungsfirma Software Sorcery jedenfalls hat weder Zeit noch Mühe gescheut, alles grafisch so ansprechend wie möglich zu gestalten. Spätestens im Juli wird sich herausstellen, ob auch das Spieldesign das hält, was die Bilder versprechen. Als videounterstütztes Brettspiel hat es sich weltweit 2.000.000 mal verkauft, jetzt dürfen wir auch auf dem PC nach den verlorenen sechs Schlüsseln suchen. Bei **Atmosfear** müßt Ihr nicht nur den ominösen Torwächter austricksen, sondern könnt auch im Multiplayer-Modus Euren Kumpels zeigen, wer der beste Fantasy-Spieler ist.

Aus internationalen Spielhallen frisch auf deutsche Festplatten möchte sich im Oktober gerne **T-MEK** installieren. Hinter diesem kryptischen Namen verbirgt sich ein recht futuristischer Combat Simulator, bei dem man zwei panzerähnliche Gefährte aufeinander hetzt. Wer es schließlich geschafft hat, sich erfolgreich durch alle Arenen zu schießen, hat zum Schluß die Ehre, seine Kräfte mit Nazrac dem Eliminator zu messen.





Time Warner: Nach dem Erfolg als Brettspiel kommt Atmosfear (oben) jetzt auch für den PC.

Conqueror (rechts) hingegen ist eine echte Premiere

Virgin: In „Tilt" sind die Tische komplett gerendert

Striker	2. Quartal '95
Primal Rage	3. Quartal '95
Conqueror: AD 1086	3. Quartal '95
T-MEK	3. Quartal '95
Atmosfear	3. Quartal '95

Virgin

Neben den beiden, an anderer Stelle im Heft vorgestellten Knallern **Heart of Darkness** und **Command & Conquer** konnten wir an echten Neuheiten den Super-VGA Flipper **Tilt** bewundern. Wir treiben die Stahlkugel erstmalig über gerenderte Tische und können dabei zwischen der Draufsicht und einer "natürlichen" Sicht von schräg vorne wählen. Für Abwechslung sorgen gleich zwölf unterschiedliche Tische, die teilweise über zwei und mehr Etagen gehen.

Tilt	4. Quartal 95

NEU IN BERLIN

HIGHWAY TO HELL...

	3,5	CD
11th Hour	-	99,95*
1942 Pacific Air War	109,95	99,95
5th Fleet	89,95	89,95*
Action Soccer	-	89,95*
A-Train 4	-	99,95*
Aces of the Deep	89,95	89,95
Aces of the Deep Data	39,95*	-
Across the Rhine 1944	-	99,95*
Advanced Squad Leader	99,95*	99,95*
Al-Qadim	89,95	79,95
Aladdin	79,95	-
Albion	-	i.V.
Alien Legacy	89,95	-
Alien Logic - Jorune 1	89,95	89,95
Alone in the Dark Deluxe (1-2)	-	99,95
Alone in the Dark 3	-	99,95
Anstoß	79,95	-
Anstoß World Cup	59,95	99,95
Are you afraid of the Dark	-	89,95*
Armored Fist	89,95	89,95
Atari 2600 Action Pack	-	59,95
Battle Bugs	79,95	89,95
Battle Isle 2	89,95	89,95
Battle Isle 2 Data	-	59,95
Battle Race	-	79,95*
Battlecruiser 3000	89,95*	89,95*
Bazooka Sue	99,95*	-
Betrayal at Krondor	89,95	89,95
Big Red Adventure	89,95	89,95
Bioforge	-	99,95
Blackhawk	79,95	-

Informierter

	3,5	CD
Blood Bowl	89,95*	89,95*
Bloodnet	89,95	89,95
Bob Dylan	-	89,95*
Break Thru	59,95	-
Brett Hull Hockey 95	89,95*	-
Bundesliga Manager 3	89,95	89,95*
Bureau 13	89,95	89,95
Burning Steel 2	99,95	99,95
Burried in Time	-	i.V.
Cadillacs & Dinosaurs	-	89,95*
Cannonfodder 2	79,95	79,95*
Caribbean Disaster	89,95*	99,95*
Celtic Tales	99,95*	-
Chaos Control	-	89,95*
Chartbreaker	79,95*	79,95*
Civilization + Colonization	-	99,95
Civil War (Empire)	-	89,95*
Clockwerx	79,95*	79,95*
Cobra Mission	99,95	-

	3,5	CD
F-14 Data	49,95	s.o.
Fairway to Heaven	-	89,95*
Falcon Gold	-	109,95
Fantasy Fest	-	79,95
Fantasy Fiefdom	-	89,95*
Fast Attack	-	99,95*
FIFA Soccer	79,95	79,95
Flamingo Tours	69,95	69,95
Flashback	79,95	-
Flight Commander 2	99,95	99,95
Flight of the Amazon Queen	89,95*	89,95*
Flight Unlimited	-	89,95*
Formula 1 GP	39,95	39,95
Front Lines	79,95	79,95
Front Page Sports Baseball	99,95	89,95
Front Page Sports Football 95	99,95	89,95
Full Throttle-Voll Gas	-	99,95*
Gadget	-	99,95*
Gex	-	i.V.
Ghengis Khan 3	99,95*	-
Goblins 4 Woodruff	-	89,95
Guilty	-	89,95
Gunship 2000	39,95	39,95
Hammer of the Gods	89,95	79,95
Hardball 4	89,95	89,95
Hardball 4 Data	44,95	-
Harvester	-	i.V.
Hattrick (Ikarion)	89,95*	89,95*
Hell	-	89,95
Heretic	89,95*	89,95*
High Seas	89,95*	89,95*
Höhlenwelt	-	99,95
Hokus Pokus	-	69,95
Indiana Jones Desktop Adv.	79,95*	79,95*
Inferno	-	89,95
International Tennis Open	89,95	89,95
Iron Assault	89,95	89,95
Jagged Alliance	-	89,95
Jazz Jackrabbit	-	79,95
Jetfighter 3	-	99,95*
Jungle Strike	79,95	79,95
KA-50 Hokum	89,95	89,95
Kingdom	-	99,95*
Kings Quest 7	-	99,95
Kings Quest Deluxe (1-6)	-	99,95
Klik & Play	89,95*	99,95
Knights of Xentar-Dr. Knight 3	99,95*	99,95
König der Löwen	79,95	-
Lands of Lore 2	-	i.V.
Larry Deluxe (1-6)	-	99,95
Last Bounty Hunter	-	99,95*
Last Dynasty	-	i.V.
Legend of Kyrandia 3	-	79,95
Legions	89,95	89,95*

	3,5	CD
Pinball Fantasies Deluxe	-	89,95
Pinball Illusions	69,95*	69,95*
Pinball Wizard	-	89,95*
Populous 2 Powermonger	49,95	49,95
Power	-	i.V.
Prisoner of Ice	-	i.V.
Privateer 1	-	49,95
Prototype	-	89,95*
Psycho Pinball	79,95*	79,95*
Quarantine	79,95	79,95

Schneller

	3,5	CD
Quest for Glory 4	99,95	99,95*
Railroad Tycoon Deluxe	109,95	99,95
Raptor	-	69,95
Ravenloft 1 Straths Possession	89,95	89,95
Ravenloft 2 Stone Prophet	-	89,95*
Rebel Assault	-	89,95
Renegade	-	89,95
Retribution	89,95	89,95
Riddle of Master Lu	-	i.V.
Romance of 3 Kingdoms 3	99,95*	-
Sage von Nietoom 1	-	49,95
Sam & Max	99,95	109,95
Schatten des Imperiums (Battle Isle 3)	-	i.V.
Sensible World of Soccer	79,95*	79,95*
Shadow Caster	-	49,95
Shanghai 3	-	89,95*
Silent Hunter	-	i.V.
Sim City 2000	109,95	99,95
Sim Isle Rainforest	-	99,95*
Sim Tower	99,95*	99,95*
Simon the Sorcerer 1	99,95	99,95
Simon the Sorcerer 2	-	99,95*
Slipstream 5000	89,95*	89,95*
Space Academy	89,95*	89,95*
Space Pirates	-	99,95
Space Quest 6	-	99,95*
Space Quest Deluxe (1-5)	-	99,95
SSN-21 Seawolf	-	49,95
Stalingrad (AH)	99,95	99,95
Star Control Deluxe (1-2)	-	49,95
Star Crusader	89,95	89,95
Star Trek - 25th	-	99,95
Star Trek - Deep Space 9	-	99,95*
Star Trek - Judgement Rites	99,95	i.V.
Star Trek - Next Generation	-	109,95*
Star Trek - Starfleet Academy	-	99,95*
Star Trek - Technical Manual	-	99,95
Star Wars Screensaver	49,95	-
Starlord	109,95	99,95
Stonekeep	-	99,95*

Jetzt auch Ladengeschäft
Die neue (alte?!) N°1.

	3,5	CD
Colonization + Civilization	-	99,95
Comanche	99,95	99,95
Command & Conquer	-	99,95*
Creature Shock	-	89,95
Crime Patrol 1	-	89,95
Crusader	-	99,95*
Cyber Judas	-	99,95*
Cyberia	-	99,95
Cybermage	-	99,95*
Cyberspace	89,95*	89,95*
Cyberwar	-	109,95
Cyclemania	-	79,95
Cyclones	89,95	89,95
Daedalus Encounter	-	99,95*
Dark Forces	-	99,95
Dark Sun 2	89,95	89,95
Das Amt	99,95	99,95
Dawn Patrol	89,95	89,95
Death Gate	-	99,95
Demolitian Man	89,95*	89,95*
Depth Dwellers	-	69,95
Der Baulöwe	69,95	-
Der Reeder	-	99,95*
Descent	89,95	89,95
Desert Strike	79,95	79,95
Die Siedler	89,95	-
Die große Ralley	-	89,95*
Discworld	89,95	89,95
Dominus	89,95*	89,95*
Doom Utilities Vol. 3	-	49,95
Dragon Lore	-	89,95
Dragons Tail	-	99,95*
Dreamweb	89,95	89,95
Drug Wars	-	99,95*
DSA 1 - Schicksalsklinge	79,95	79,95
DSA 2 - Sprachdisk	34,95	s.u.
DSA 2 - Sternenschweif	79,95	79,95

Größer

	3,5	CD
Dune 2	49,95	-
Dungeonmaster 2	89,95*	89,95*
Ecstatica	-	89,95
Elder Scrolls 1	89,95	-
Elder Scrolls 2	-	99,95*
Elisabeth	-	i.V.
Elite 3	89,95*	89,95*
Empire Deluxe	89,95	89,95
Epic Pinball Delure 1-3	-	79,95
Erben der Erde	99,95	99,95
Eye of Beholder Deluxe (1-3)	-	99,95
F-14	109,95	99,95

	3,5	CD
Lemmings 3	79,95	59,95
Links 386	99,95	79,95
Links Kurse	ab 49,95	-
Little Big Adventure	-	99,95
Loadstar	-	89,95*
Lode Runner	79,95	89,95
Lords of Midnight	89,95*	89,95*
Lords of the Realms	79,95	89,95

Aktueller

	3,5	CD
Lost Eden	-	89,95
Lothar Matthäus Super Soccer	79,95	-
Lucasarts Classic Adventues	-	99,95
Lucasarts Classic Simulations	-	99,95
Mad News	89,95	99,95*
Magic Carpet	i.V.	99,95
Magic Carpet Data	-	49,95*
Magic of Endoria	99,95	-
Magic the Gathering	-	99,95*
Maniac Mansion 2	99,95	99,95
Marco Polo	-	89,95*
Master of Magic	109,95	99,95
Master of Orion + UFO 1	-	89,95
Mechlords	-	i.V.
Mechwarrior 2	89,95*	89,95*
Menzoberranzan	89,95	89,95
Metal Marines	89,95	89,95*
Metaltech 1 Earthsiege	89,95	89,95
Metaltech 1 Earthsiege Data	49,95*	-
Metaltech 2 Battledrome	89,95	89,95
Micro Machines 1	59,95	-
Might & Magic Deluxe (3-5)	-	99,95
Might & Magic Heroes	89,95*	89,95*
Mission Critical	-	99,95*
Monthy Python	-	89,95
Myst	-	99,95
Mystic Towers	-	69,95
Nascar Racing	89,95	79,95
Navy Strike	99,95*	99,95*
NBA Live 95	-	99,95
NHL Hockey 95	-	89,95
Noctropolis	-	99,95
Novastorm	-	89,95
Oldtimer	-	59,95
Orion Conspiracy	-	89,95*
Pacific Strike	89,95	-
Panzer General	89,95	ab 59,95
PGA Tour Golf 486	-	99,95
Phantasmagoria	-	109,95*
Picture Perfect Golf	-	89,95*
Pinball Dreams Deluxe	-	89,95

	3,5	CD
Stone Racers Chuck Rock	79,95	79,95
Strike Commander		49,95
Subwar 2050	109,95	99,95
Subwar 2050 Data	39,95	s.o.
Super Karts	89,95	89,95
Super Streetfighter 2 Turbo	79,95*	79,95*
Supreme Warrior	-	109,95*
Syndicate 1	-	49,95
System Shock	89,95	99,95
Tank Commander	79,95	79,95
Task Force 1942	-	39,95
Temptation	-	99,95
Terminator Future Shock	99,95*	99,95*
Terminator Rampage	89,95	-
The Citadel	89,95*	89,95*
The Last Dynasty	-	109,95*
Theme Park	89,95	89,95
Thunderhawk 2	-	i.V.
Tie Fighter	99,95	99,95*
Tie Fighter Datas	39,95	s.o.
Transport Tycoon	109,95	99,95
Transport Tycoon Editor	39,95	-
Treasure Hunters Inc.	-	99,95*
Top Gun	-	99,95*

Besser

	3,5	CD
Turrican 2	-	79,95*
UFO 1 + Master of Orion	-	89,95
UFO 2 (X-COM)	109,95	99,95
Ultima 7 Deluxe (1-2)	-	119,95
Ultima 8 inc. Speech Pack	109,95	109,95
Ultima Underworld Deluxe (1-2)	-	119,95
Under a Killing Moon	-	99,95
US Navy Fighters	-	99,95
USS Ticonderoga	-	89,95
Wacky Wheels	79,95	69,95
Warcraft 1 Orcs & Humans	89,95	89,95
Warlords 2	99,95	-
Warlords 2 Data	79,95	-
Wetlands	-	i.V.
Wing Commander 3	-	79,95
Wing Commander Armada	79,95	79,95
Wing Commander Deluxe (1-2)	-	79,95
Wings of Glory	-	69,95
Winning Post	-	99,95*
Wolf	89,95	79,95
World Cup Golf	-	69,95
World Hockey 95	-	89,95*
X-Wing Datas	ab 49,95	s.u.
X-Wing Deluxe	-	79,95
Zorro	-	89,95

0171/540 87 63

11.00-20.00 h Versandtelefon

PC — PC-CD — MAC — MAC-CD — SATURN — SEGA 32X — MEGA DRIVE — MEGA CD — GAME BOY — SUPER NES — 3DO — SONY PLAYSTATION — LASERDISKS — COMPUTER & VIDEOSPIELZEITSCHRIFTEN AUS ALLER WELT — MUSIK CD'S — COMICS — ANIME — VIDEOS

Versandpauschale 10,50 DM · Express 8 DM · Sicherheitskarton 3 DM · Softwaretest 3 DM · Versandkostenfrei ab 250 DM · Halbes Jahr Garantie auf Hard- und Software · Es gelten unsere AGB · Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten · i.V. bzw. *: Bei Anzeigenschluß noch nicht erhältlich · Anzeigenschluß 12.4.95. Highway to Hell ist eine Division der Earthquake Entertainment Film- und Musikproduktion GmbH.

mirox communication GmbH

Hackenbroicher Str. 71a
50259 Pulheim

Tel. 02238-8 37 75
Fax 02238-83276

Preislistenauszug	Anl.	CD	3,5
11TH HOUR	DA'	89	
1942 PACIFIC A W GOLD	DA	68	
ACES OF THE DEEP	DV	84	77
ACROSS THE RHINE	DV'	89	
ACTION SOCCER	DV	80	
ALIEN LOGIC-SKYREAL...	DA	79	
ALIEN OLYMPICS	DV	64	64
ALONE IN THE DARK 2	DV	62	
ALONE IN THE DARK 3	DV	86	
ARMORED FIST	DA	74	74
BATTLE BUGS	DV	80	66
BATTLE RACE	DA'	68	
BATTLEDROME	DA		49
BATTLETOADS	DA		62
BAZOOKA SUE	DV'		86
BIG RED ADVENTURE	DV		68
BIING!	DV'	68	79
BIOFORGE	DV	89	
BLACK HAWK	DA		68
BLOODNET	DA	68	66
BOB DYLAN HIGHWAY..	EV	86	
BOPPIN	DA	59	
BUNDES. MAN. 3 SUPP	DV	55	55
BUREAU 13	DV	86	80

PREISLISTE

incl. umfangreicher Hardware kostenlos unter Systemangabe anfordern !

Preislistenauszug	Anl.	CD	3,5
CARIBIAN DESASTER	DV	86	80
CENTRAL INTELIGENCE	DA	79	
CHESSMASTER 4000 T.	EV	69	
CHARTBREAKER	DV'		68
CHAOS CONTROL	DA'	80	
COLONIZ. + CIVILIZ.	DA	89	
COMMAND & CONQUER	DA'	88	
COMMANDER BLOOD	DV	80	
CREATURE SHOCK	DV	89	
CRUSADER	DV'	86	
CYBERIA	DA	89	
CYBEMAGE	DV'	88	
CYCLONES	DA	80	80
DARK FORCES	DV	99	
DARK LEGIONS	EV	61	61
DARK SUN 2: WAKE OF...	DA	80	80
DAS AMT	DV	89	
DAS SCHWARZE AUGE 2	DV	79	79
DAWN PATROL	DV	86	86
DEPTH DWELLERS 3D	DA	59	
DER BAULÖWE (WIN)	DV		86
DESCENT	DA	79	
DISCWORLD	DV	85	73
DIE HÖHLENWELT SAGA	DV	89	
DIE SAGE V. NIETOOM	DV	55	
DIE VERRÜCKTE RALLY	DV'	75	
DXXX 2 UTILITIES	EV	39	
DRAGON LORE-THE LEG..	DV	75	
DRUG WARS	EV	88	
EARTH COMMAND	DA	74	
EARTHSIEGE	DV	86	86
EPIC PINBALL 1-12	EV	92	92
ERBEN DER ERDE	DV	89	80
F-14 FLETTDEF. MISSION	DA		52
FIFA INTERN SOCCER	DV	69	69
FIFTH FLEET	EV		80
FIRST ENCOUTERS	DA	79	
FLIGHT COMMANDER 2	EV		80
FLIGHT OF THE AMAZON..	DV'	80	74
FORMU. 1 GRAND PRIX	DA	48	48
FRONTIER-FI... (ELITE 3)	DV	80	80
FRONTLINES	DV	68	68
FUTURE DIMENSIONS	DA'	82	
GUNSHIP 2000	DA	48	48
GREAT NAVAL BATTLE 3	DA'	80	
HALLOWEEN HARRY 1-4	EV		59

Händleranfragen erwünscht !

Preislistenauszug	Anl.	CD	3,5
HAMMER OF GODS	DA'	80	
HATTRICK!	DV'	86	79
HELL - A CYBERPUNK ..	DV	86	
HERRETIC	DA'	69	69
HUGO	DV		62
INCREDIBLE TOONS	DA	62	
INORDINATE DESIRE	EV	59	59

ROLAND CANVAS SCD10 349,-

ROLAND CANVAS SCD15 469,-

Preislistenauszug	Anl.	CD	3,5
INTERN. TENNIS OPEN	DV	79	59
IRON ASSAULT	DA	80	
IRON CROSS	EV	80	80
JAZZ JACKRABBIT	DA	79	
JET STRIKE	EV		58
JOY OF SEX	DA'	75	
JUNGLE STRIKE	EV	74	74
KA-50 HOKUM	DA		74
KING'S QUEST 7	DV	86	
KLICK & PLAY	DV	86	86
KYRANDIA 3	DV	80	
LEGIONS	DA'		80
LEISURE SUIT LARRY 1-6	DA	80	
LION KING	DA		62
LITTLE BIG ADVENTURE	DV	89	
LODE RUNNER	DA	80	68
LOLLYPOP	DA		73
LOST SIGNALS	DA'	83	
MAGIC CARPET	DV	87	
MAGIC CARPET DATA	DV'	59	
MARCO POLO	DA'	75	
MASTER OF MAGIC	DV	89	89
MASTER OF ORION+UFO	DA	68	
MECHWARRIOR 2	DA'		68
MENZOBERRANZAN	DA	80	80
MERLIN CHALLENGE	DA'	83	
METAL MARINES	DV		62
NASCAR RACING	DA	78	72
NAVY STRIKE	DA'	89	
NBA LIVE 95 (BASKETB.)	DA	89	
NHL HOCKEY '95	DA	79	
NOCTROPOLIS	DA	89	
NOVASTORM	DA	89	
OLDTIMER 2	DV	86	80
ONE MUST FALL	EV		69
OVERDRIVE	DA'		44

Action Replay 189,-
Manipuliere Games; unendliche Leben/Energie uvm., deutsche Version

Preislistenauszug	Anl.	CD	3,5
PANZER GENERAL	DA	74	74
P. GABRIEL'S XPLORA 1	EV	89	
PGA TOUR GOLF 486	DA	89	
PHANTASMAGORIA	DV	88	
PINBALL FANTASIES DEL.	DA	75	
PINBALL ILLUSIONS	DA'	69	64
PINBALL WIZARD 2000	DA'	68	
POWER DRIVE	DA	68	59
PROJECT PARADISE	DA'	69	
PROTOTYPE	DA'	79	
PRIVATEER & STRIKE C.	DA	86	
PSYSCHO PINBALL	DA'		69
QUEST FOR GLORY 4	DV'	80	
RAPTOR	EV	69	69
RAVENTLOFT 2	DA'	79	
RENEGADE - BATTLE...	DA'	79	
RETRIBUTION	DV	68	68
REUNION	DV		74
RISE OF THE ROBOTS	DA	86	79
RISE OF THE TRIAD	DA	79	89
S.U.B.	DV'		66
SENSIBLE W. O. SOCCER	DV	67	63
SILENT HUNTER	DA'	69	
SIM TOWER	DV'	89	89
SKYREALMS OF JORUNE	DA	80	80
STAR CRUSADER	DV	86	80

Preislistenauszug	Anl.	CD	3.5
STAR TREK INTERACTIVE	EV	99	
STAR TREK: THE N. GE.	DV'	99	
STONE RACERS	DV		68
SUPER KARTS	DA'	88	85
SUPER STREET FIGHT. 2	DV'		67
SYSTEM SHOCK	DV	86	80
TANK COMMANDER	DV	88	
TEMPTATION (7th Guest, Indy Car Racing inkl. Tracks, Hand of Fate, Lands of Lore)	DA	89	
THE INCRED. MACH. 2	DA'	69	
THE LOST EDEN	DA	80	
THUNDERSCAPE	DA'	82	
TOWER ASSAULT	DA'	62	59
TRANSPORT T. W. ED.	DV		43
UNDER A KILLING MOON	DV	104	

4-fach CD-Rom 385,-
Optical Storage Stingray 8222
4-fach CD-Rom, EIDE

Preislistenauszug	Anl.	CD	3.5
US NAVY FIGHTERS	DV	88	
USS TICONDEROGA	DA	80	
VOYEUR	DA	86	
WACKY WHEELS	DA	59	69
WAKE O.T.RAVAGER	DA		80
WAR UNLIMITED	DV'	86	
WARCRAFT	DA	79	
WING COMMANDER 3	DV	103	
WINGS OF GLORY	DV	79	
WOODRUFF & THE SNIB..	DV	79	
X-COM:TERROR FROM....	DV	88	

CD-Rom Drive´s

Double Speed - 2fach/EIDE	229
Stingray 8222, 4fach/EIDE	385
TEAC - 4fach/EIDE, Controller	410
MITSUMI F400 - 4fach/EIDE	385
TOSHIBA XM-3501B-4fach/SCSI2	675
TOSHIBA XM-5201B-3.4fach/SC.	432

Soundkarten

ROLAND SCD-10	349
ROLAND SCD-15	469
SOUND GALAXY 16 Pro/2	199
SOUND GALAXY NOVA 16 EX.	239
SOUND GALAXY WAVERIDER32+	345
WAVE POWER	279
SoundBlaster 16 Value	189
SoundBlaster 16 MultiCD	259
SoundBlaster 16ASP MultiCD	319
SoundBlaster AWE32 VALUE	379
SoundBlaster AWE32 ASP	505
ORCHID GameWave 32 plus	279
ORCHID SoundWave 32 pro	339
ORCHID SoundWave 32Pro/SCSI	439
ORCHID Upgrade Sound-Rom	89
ORCHID WaveBooster 2	199
ORCHID WaveBooster 4	269
ORCHID WaveBooster 4x	359
SPEA Media FX	279
miroSOUND PCM1 pro	299
TERRATEC GOLD 16	195
TERRATEC MAESTRO 16	370
TERRATEC MAESTRO 32 Wave	665

Motherboard´s

486DX2-66 AMD VESA (256 KB Cache, Vesa Local + ISA)	499
486DX2-66 INTEL VESA (256KB Cache, Vesa Local + ISA)	569
486DX-80 AMD VESA (256KB Cache, Vesa Local + ISA)	545
486DX4-100 AMD VESA (256 KB Cache, Vesa Local + ISA)	645
586-66 INTEL PCI	855
586-90 INTEL PCI/VLB	1565

Schnellversand möglich! Versandkosten incl. Nachnahme 10,50 DM. Vorkasse (EC-Scheck) 7,– DM. Lieferung Ausland erfragen. Einige Spiele (·) waren bei Anzeigenschluß noch nicht lieferbar; Auslieferungstermin erfragen! Preisänderung, Irrtum und Lieferung vorbehalten. Vorbestellung von Spielen nehmen wir gerne an. Kein Ladenverkauf. Abholung nach telefonischer Absprache möglich ! PP06/95





Infos über die **quadral SM- und SAM-Serie** bei:
quadral · Postfach 304 · 30003 Hannover

Name: ______________________

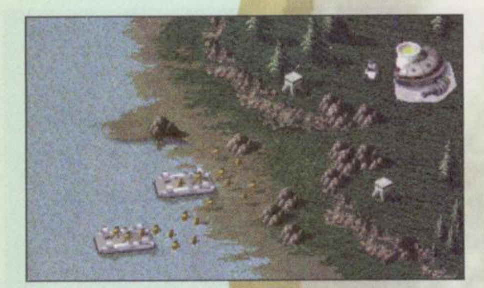
Straße: ______________________

PLZ/Ort: ______________________

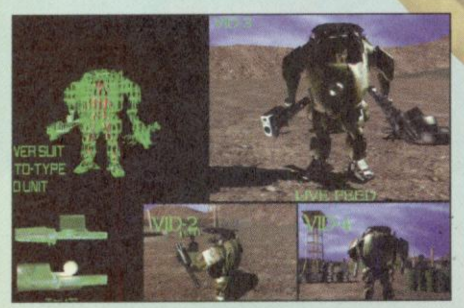
Command & Conquer

Von Westwood Studios, dem Team, das solche Erfolgsprogramme wie *Dune 2, Lands Of Lore* und die *Kyrandia*-Serie hervorgebracht hat, erwartet die Strategenwelt derzeit den bislang beeindruckendsten Echtzeitkrieg.

Vor mehr als zwei Jahren bescherten uns die Westwood Studios mit Dune 2 ein Strategiespiel ganz besonderer Klasse. Trotz der "2" im Titel handelte es sich nur thematisch um eine Fortsetzung des eher schlechten als rechten Adventure- und Strategie-Mixes von Cryo. Der Erfolg von Dune 2 basierte vielmehr auf drei gekonnt in Szene gesetzten Elementen, die zu einem stimmigen Ganzen vereint Presse und Spieler zu Begeisterungsstürmen hinrissen: Das gelungene Hinüberretten der Atmosphäre des Erfolgsromans, ein durchdachter, lebendiger Wirtschaftsteil und der aufregende, jedoch niemals zu hektische Strategiepart in Echtzeit. Jetzt soll das Erfolgsrezept in zeitgemäßem Gewand innerhalb eines neuen, futuristischen Szenarios wiederholt werden.


D-Day 2000: Eure Truppen gehen an Land


Tiberium statt Spice: Harvest for Money

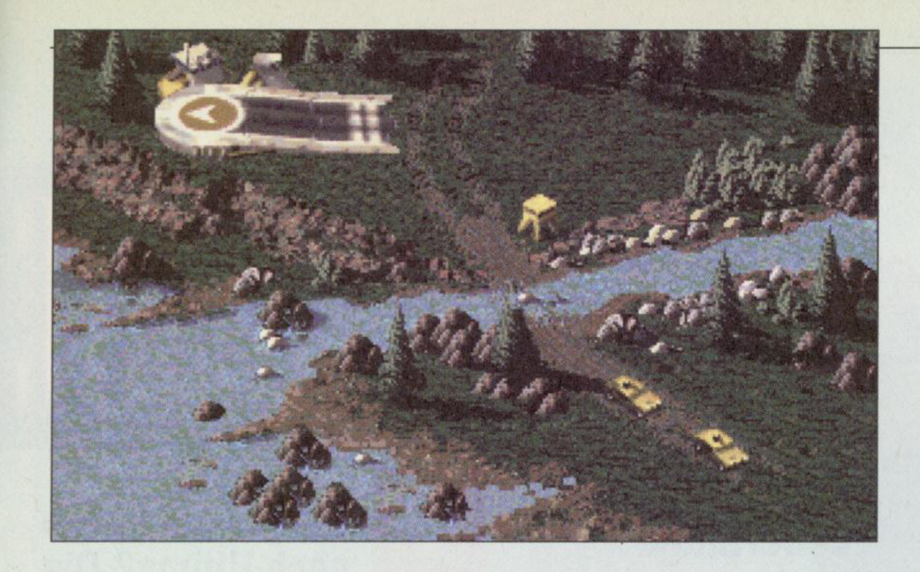


Der Mech-Powersuit Eurer Fußtruppen

Grund der Streitigkeiten ist diesmal das zum Ende unseres Jahrhunderts entdeckte Mineral Tiberium. Die Zusammensetzung aus Metallen wie Eisen, Chrom, Beryllium und Uran avanciert schon bald zum begehrtesten Rohstoff der Erde. Da das Vorkommen sich vor allem auf die Länder der dritten Welt konzentriert, gerät das bisherige ökonomische Gleichgewicht kräftig ins Schwanken. Die Machtverhältnisse einer Welt, deren Regierungen ohnehin schon durch die Ränkeleien machthungriger Konzerne zermürbt sind, verteilen sich neu. Zwei Parteien kristallisieren sich dabei als ernstzunehmende Rivalen heraus: die „Global Defense Initiative" und die „Brotherhood Of Nod". Während die ersteren edlen Zielen wie dem allgemeinen Interesse aller Nationen dienen, erlag die „Brotherhood Of Nod" solch niederen Instinkten wie Macht und Reichtum. Da sich die Kräfteverhältnisse beider Parteien zu Anfang des Spieles gleichen, entscheidet Ihr, welcher Seite Ihr beitreten wollt.

Der rein isometrische Blickwinkel von Dune 2 wich einer plastischeren Sicht von schräg oben, die gepixelten Gebäude und Truppen machten gerenderten Einheiten Platz, die das Auge des Spielers noch tiefer in die vorgespielte Realität entführen sollen. Diesen Eindruck verstärken Full-Motion-Videos, die nicht nur bei vorbestimmten Handlungsabläufen, sondern auch an vom Verlauf eines individuellen Spieles abhängigen Stellen das momentane Geschehen untermalen. Um Euch die Story und den Plot des Spieles plausibel näherzubringen, empfangt Ihr die Berichte vier konkurrierender Nachrichtensender, die ganz im CNN-Stil von sachlich-neutral bis reißerisch über die momentane Weltlage unterrichten. Insgesamt 60 Minuten gerenderten Filmmaterials werden das Schlachtgetümmel begleiten.



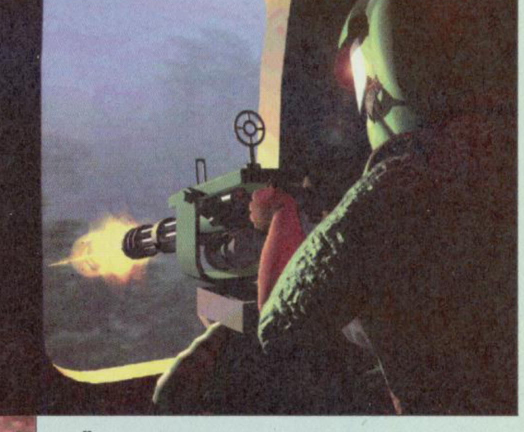




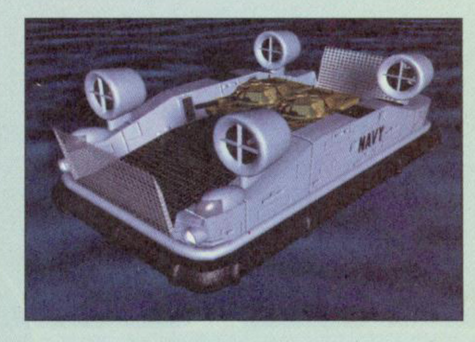
Die streng isometrische Perspektive des Vorgänger-Programmes „Dune 2" wich einer plastischeren Sicht von schräg oben, die die Räumlichkeit der gerenderten Gebäude und Einheiten noch unterstreicht

Wie seinerzeit die Gewinnung von „Spice", sorgt nun der erfolgreiche Abbau von Tiberium für den wirtschaftlichen Wohlstand zum Bau neuer Militärressourcen. Von Hangaren über Panzerfabriken bis hin zu Raketensilos erschafft Ihr sinngemäß die ganze Riege der Dune 2-Gebäude neu. Gerade vom Fließband kommenden Einheiten wird sogleich per Mausklick ein Einsatzort vorgegeben. Dort angekommen verteidigen sich Eure Truppen selbst, sobald ein Gegner in Reichweite ihrer Waffen auftaucht. Sie verharren tapfer an diesem Platz, bis Ihr ihnen ein neues Kampfgebiet zuweist. Per frei in seiner Größe variierbarem Rahmen könnt Ihr in Command & Conquer endlich auch ganzen Verbänden auf einmal einen Zielort vorgeben. Das zunächst in ungewissem Schwarz liegende Feindgebiet klärt sich mit dem Vorrücken Eurer Truppen nach und nach auf, bis Ihr schließlich die Feindbasis, das Hauptziel Eurer Angriffe, ausfindig machen könnt.

Das actionlastige Echtzeit-Strategiespiel, das auf „lästige" logistische Probleme wie Treibstoff- und Munitionsnachschub gänzlich verzichtet, soll durch einen Modem-Spielemodus einen zusätzlichen Unterhaltungsbonus spendiert bekommen. Ab einem 486er DX mit 4 MByte RAM könnt Ihr am Krieg der Rendersoldaten teilnehmen. *fh*



Über 60 Minuten an gerenderten Zwischensequenzen verwöhnen Euer Auge



Name:	Command & Conquer
Hersteller:	Westwood / Virgin
Erscheinungstermin:	Mai 1995

ORIGIN WE CREATE

Gibt es ein Leben nach Ultima? Die Frage läßt sich klar mit einem Ja beantworten, denn Origin schickt die beiden Computerknaller „Crusader“ und „Cybermage“ ins Rennen um die Gunst der Käufer.

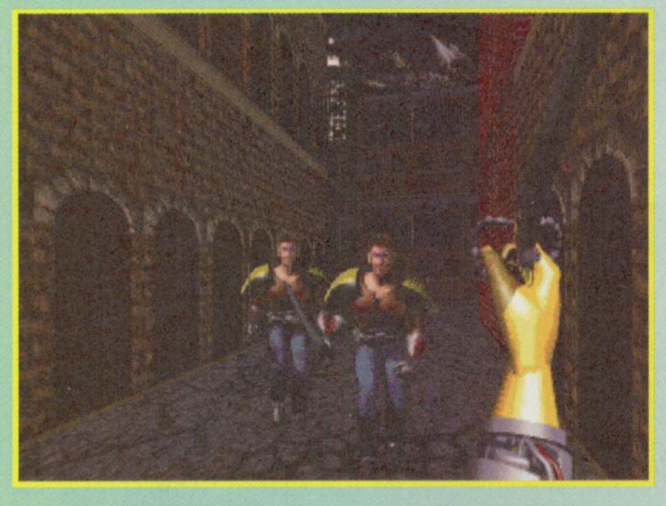
David W. Bradley dürfte Rollenspielern noch in guter Erinnerung sein, denn sein kreativer Kopf ist verantwortlich für die besten Ritter- und Monsterepen aller Zeiten - die „Wizardry“-Serie der amerikano-kanadischen Firma SirTech. Nach der etwas rüden Trennung von seinem ehemaligen Arbeitgeber fand Bradley offene Türen in Texas und entwickelt seitdem für Origin. Sein erstes Produkt, **Cybermage - Darklight Awakening**, soll deshalb noch im Juni erscheinen. Bradley hat sich dabei etwas aus den eigentlichen Programmieraufgaben zurückgezogen und werkelt mit Produzent Warren „System Shock“ Spector an Plot und Design.



Cybermage

Was auf den ersten Blick wie ein weiterer „Doom“-Klone aussieht, entpuppt sich bei genauerem Hinsehen als Action-Spektakel mit Tiefgang und Witz. Wir schlüpfen dabei in die scrollende 3D-Perspektive unseres Cyberhelden und kabbeln uns mit den mysteriösen Sri-Fang und ihren Lohnkämpfern. Als gestandener „Cybermage“ verlassen wir uns dabei natürlich nicht allein auf die Kraft unseres Geistes, sondern sorgen mit den entsprechenden Körperimplantaten für den nötigen Durchzug. Im Laufe der Actionhandlung mit Rollenspieleinschlag stoßen wir auf Hardware, die sowohl unsere Overall-Performance als auch unsere Fähigkeiten im Kampf aufbessert.

Alle nötigen Infos über den körperlichen Zustand unseres Schutzbefohlenen werden mittels „Head-Up Display“ in den Vollbildschirm eingespielt. Jeder Rüstungsteil hat dabei eine eigene Schadenspunktetabelle. So kann es schon mal vorkommen, daß im Gefecht einzelne Cyber-Körperteile ausfallen und unser Held nur noch mit halber Kraft fährt. Zum Glück stoßen wir unterwegs auf freundliche Helfer, die den Schaden wieder beheben können. Die detaillierte Welt von „Cybermage“ wird in Echtzeit verwaltet, das heißt alle Personen und Gegner im Spiel gehen ihren eigenen Verrichtungen nach und sind selbständig im Szenario unterwegs.





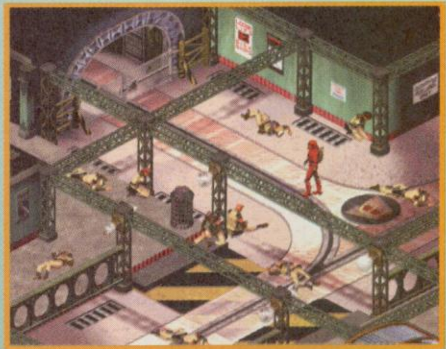
Cybermage: Zur Not tut's auch ein elektronisches Schwert .

Forsche Heldengrafik im Stil der fünfziger Jahre

Im Laufe der Handlung bewegen wir uns in Höhlen, Wäldern, Slumgebieten und auf den Schlachtfeldern der nicht allzu fernen Zukunft. Wichtiger Bestandteil der Handlung ist unser Düsengürtel, mit dem wir durch die Lüfte düsen und unfreundlichen Zeitgenossen in die Wohnzimmerfenster ballern können. Die revanchieren sich mit Laserfeuer, Blasterschüssen und Keulenschlägen.

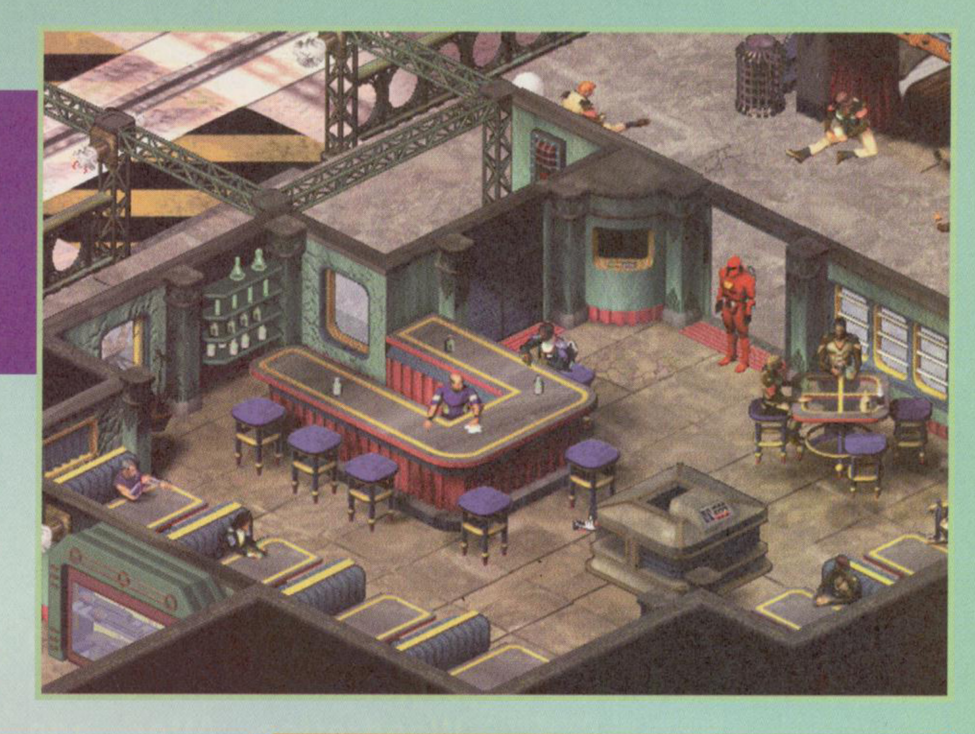
Crusader

Eine völlig andere Spielstrategie verfolgt Raven Software, die für Origin bereits das nette „Shadowcaster“ programmierten. Ihr neues Programm ähnelt eher einem futuristischen „Little Big Adventure, denn auch in **Crusader** sind alle Figuren gerendet und bewegen sich in einer isometrischen Umwelt. Der entscheidende Unterschied zum herzallerliebsten Märchensimulator - In „Crusader“ wird scharf geschossen. Unser Held startet seine Karriere als Mietsöldner im Dienst einer korrupten



Crusader: Der Feind liegt am Boden, der Kreuzritter marschiert weiter

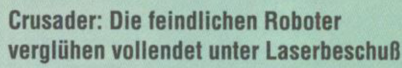
WORLDS



Regierung und ist eigentlich dazu angestellt, eine kleine Rebellentruppe aufzureiben. Erst im Laufe der Handlung packen den fixen Burschen ernste Skrupel und er läuft zu den Untergrundkämpfern über. Jetzt heißt es nur noch die mißtrauischen Anführer der Rebellen von unseren lauteren Absichten zu überzeugen. Um in ihrer Gunst zu steigen, müssen wir zahlreiche Aufträge ausführen, bis wir schließlich vorm Oberbösewicht stehen. Unter anderem dürfen wir Agenten des Gegners beseitigen, wichtige Feindanlagen sabotieren und Informationen sammeln. Damit uns dieses schwere Los etwas leichter von der Hand geht, steht uns ein umfangreiches Waffenarsenal zur Verfügung, wobei vom Minilaser bis zum überschweren Granatwerfer alles im Angebot ist. Zusätzlich ist unser Held extrem elastisch und kann deshalb nicht nur normal durch die Gegend flitzen, sondern zusätzlich laufen, springen und schleichen. Zum Glück ist die Sache mit reinem Söldnerkampf nicht erledigt, erschwerende Puzzle- und Rätseleinlagen machen das Programm noch bekömmlicher.







Crusader: Die feindlichen Roboter verglühen vollendet unter Laserbeschuß

Die Welt der Zukunft in schönstem Super-VGA



Die Grafik ist komplett in Super-VGA und scrollt, wenn unser Held sich bewegt, brav in alle Richtungen. Um die Handlung noch intensiver zu gestalten, sind im ganzen Spiel umfangreiche Video-Sequenzen eingebunden, die bei Bedarf über ein Visiphon abgerufen werden. Alles in allem schlummern so über anderthalb Stunden Filmmaterial auf der CD. *vw*

Name:	Cybermage - Darklight Awakening
Hersteller:	Origin
Erscheinungstermin:	2. Quartal 1995

Name:	Crusader - No Remorse
Hersteller:	Origin
Erscheinungstermin:	3. Quartal 1995

Simon the Sorcerer II

Die Geister, die ich rief...

Um ein guter Zauberer zu sein, bedarf es mehr als nur ein paar billiger Taschenspielertricks. Schon im ersten Teil mußte Simon Woodroffes Alter ego erfahren, daß Magie zwar witzig, aber kein Kinderspiel ist.

Oberschuft Sordid ist dank eines unbedarften Zauberlehrlings namens Runt wieder in die Welt der Lebenden zurückgerufen worden. Runt, der sich schon immer zu Höherem berufen fühlte, sieht seine Chance gekommen und wird Sordids Assistent. Gemeinsam stellen sie Held Simon eine Falle: Ein Zauberschrank, der in Wirklichkeit nichts anderes als ein verkappter Teleporter ist, landet in Simons Zimmer. Neugier ist eine Untugend – das muß auch Simon erfahren, als er das Möbelstück öffnet. Aber der Gute hat Glück im Unglück. Dem hölzernen Einrichtungsgegenstand geht unterwegs der Sprit aus und anstatt in den Gemächern Sordids zu landen, findet sich unser Held unversehens vor Calypsos Zauberladen wieder. Und so steht Simon vor zwei Problemen: Er muß nicht nur Sordid ein weiteres Mal besiegen, sondern auch den Schrank wiederauftanken, denn sonst kommt er nicht mehr nach Hause.

Die meisten Figuren in diesem Spiel sind neu, andere wiederum haben seit dem ersten Teil eine erstaunliche Karriere hinter sich. Der Sumpfling mit seinen eigenwilligen Kochkünsten hat sich selbständig gemacht und leitet eine Imbißkette mit dem beziehungsreichen Namen McSwampys. Selbst die Märchen- und Sagenfraktion unter den Spielern darf wieder ein heiteres Bücherraten veranstalten. 18 Monate hat Simon Woodroffe zusammen mit sieben Programmierern an diesem Adventure gebastelt. Alleine die Frames der Animationen bewegen sich im Zehntausender-Bereich, aber auch was den guten Ton angeht, hat man sich bei Adventure Soft nicht lumpen lassen. Ein Sound-Archiv in Hollywood, das auch von der Filmindustrie umfassend genutzt wird, ist mit Hilfe von Adventure Soft ins Leben gerufen worden und wird in diesem Spiel ausgiebig genutzt. *ps*



Als kleiner Hobbyzauberer kommt man verdammt weit herum: Ob man jetzt Limbo in der Karibik tanzt oder die Uhrensammlung anderer Leute bewundert - es wird einem nie langweilig

Name:	Simon the Sorcerer II
Hersteller:	Adventure Soft
Erscheinungstermin:	2. Quartal 1995









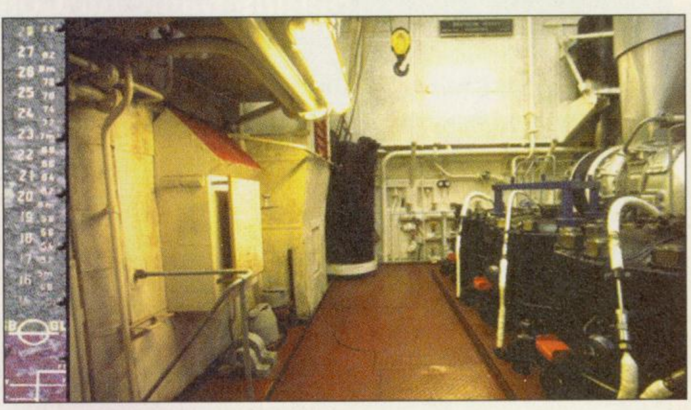
Save Our Souls

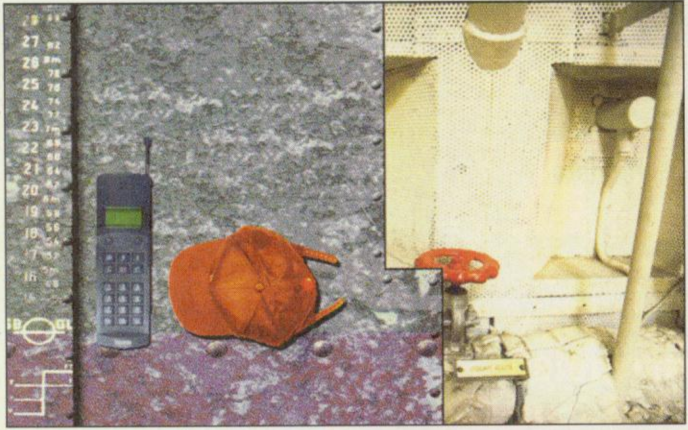
Lost Signals



Links:
Die Helden von "Lost Signals" sind noch grün hinter den Ohren.

Unten:
Im Maschinenraum des Schurkenschiffes.

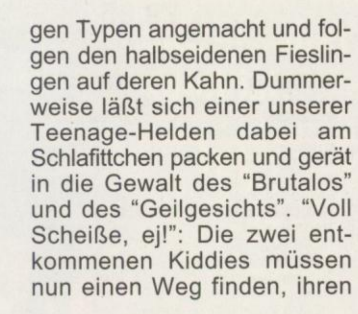




Das etwas merkwürdig anmutende Inventory schiebt sich bei Bedarf gemächlich über die linke Hälfte des Aktionsbildschirms

Seltsame Dinge geschehen im Hamburger Hafen: Der Funkverkehr liegt seit Tagen brach, im Hafenbecken geht es drunter und drüber, Schiffe kollidieren aufgrund der permanenten Kommunikationsschwierigkeiten. Drei engagierte Kids "nervt das tierisch ab", beim "Ablabern" am Hafen werden sie von zwei schmierigen Typen angemacht und folgen den halbseidenen Fieslingen auf deren Kahn. Dummerweise läßt sich einer unserer Teenage-Helden dabei am Schlafittchen packen und gerät in die Gewalt des "Brutalos" und des "Geilgesichts". "Voll Scheiße, ej!": Die zwei entkommenen Kiddies müssen nun einen Weg finden, ihren eingesperrten Kumpel zu befreien und nebenbei den beiden Halunken, die – wie sich später herausstellt – für die Hafenkatastrophen verantwortlich sind, das Handwerk legen.

Lost Signals ist ein mit dem Toolbook zusammengeschustertes Multimedia-Adventure, bei dem bei jedem Schritt und bei jeder Drehung ein neues gescanntes Standbild geladen wird. In diesen Stills lassen sich hin und wieder Gegenstände bewegen oder aufnehmen, die Ihr Eurem Inventory einverleibt, um sie an anderer Stelle dann sinnvoll einzusetzen. Als echtes Großstadtkid verfügt Ihr selbstredend bereits zu Anfang über die obligatorische Baseball-Cap. Damit lassen sich die verräterischen Überwachungskameras verhängen. Weitere Dinge wie beispielsweise ein Handy komplettieren später die bunte Sammlung. Habt Ihr auf und unter Deck genügend Beweise gesammelt, um die Funkstörer und Erpresser dingfest zu machen, ruft Ihr mit dem Handy die Polizei. Wenn es in den engen Schiffsgängen einmal kein Vorankommen mehr gibt, kann das erste Rätsel nicht mehr weit sein: Mit "Tic Tac Toe"-Spielereien öffnet sich schließlich auch das massivste Schott, selbst wenn Ihr keine Ahnung habt, wie das Spielchen eigentlich funktioniert. Denn nach mehreren fehlgeschlagenen Versuchen gibt das "intelligente" Schloß ganz von alleine auf und läßt Euch mühelos passieren. *fh*



Hilfe

Meinung: S.O.S.! "Lost Signals" startet die Maschinen bereits mit starker Schlagseite: Die einleitenden Video-Sequenzen im Mauritius-Format glänzen derart durch unfreiwillige Komik, daß sich selbst katatonische Lindenstraße-Stammgucker vor Lachen biegen würden. Was hier von Laiendarstellern optisch und akustisch auf den ahnungslosen Spieler losgelassen wird, kann bestenfalls als peinlich bezeichnet werden. Doch es kommt noch schlimmer, wenn die Leinen zum eigentlichen Spielbeginn losgemacht werden: Es kracht in den Wanten, wenn Ihr ob des fehlenden Automappings ziellos im Kahn umherirrt, um fadenscheinige Rätselchen vom Schlage "Tic Tac Toe" zu lösen. Nebenbei ist "Lost Signals" so spannend wie Deckschrubben im finnischen Meerbusen. Die Schotten brechen dann endgültig, wenn Ihr bei jedem Schritt auf den digitalisierten Planken selbst auf Quadraspeed-Laufwerken mit Ladezeiten zu kämpfen habt, die selbst den stärksten Seebären umhauen.
Mit solchen Programmen als Ballast könnte der Red Balloon schneller wieder platzen, als er aufgestiegen ist. Was soll ich sagen? Ich sehne mich nach Inspektor Zebok!



WINDOWS
CD-ROM

Getestet auf Gateway 2000 P5-90

Hersteller: Telemedia
Genre: Adventure
Schwierigkeitsgrad: leicht
Besonderheiten: gute Packung, schlechter Inhalt
Zirka-Preis: 120 DM

Grafik: VGA
Sound: alle Windows-kompatiblen Soundkarten
Festplatte: ca. 1 MByte
Prozessor: 386er DX
RAM-Bedarf: 4 MByte
Steuerung: Maus

Grafik: 49 %
Sound: 35 %

15%

Sesam öffne dich: Ein bißchen Tic hier, ein wenig Tac da und dann mit dem Toe gegen die Tür



Videos für's Briefmarkenalbum: In "Lost Signals" sind nicht nur die Videos von kleinem Format.

MEDIA Gallery

zieht voll rein

Jackie Jones empfiehlt: Diese Show sollte man sich täglich reinziehen. Enthält die cremigsten Spiele-Hits – schützt die Hirnhaut vor Austrocknung. Die beste Schmierung für dein CD-ROM-Laufwerk! Außerdem: Die optimale Pflege für die aktuellen SPEA Graphikkarten mit den neuesten Treibern. Die MediaGallery CD bekommt man mit den Zeitschriften PC Anwender, PC-Direkt und Familie&Computer – überall, wo es Zeitschriften gibt. SPEA Software AG · Moosstraße 18 · 82319 Starnberg



Schlüpferstürmer

Slipstream 5000

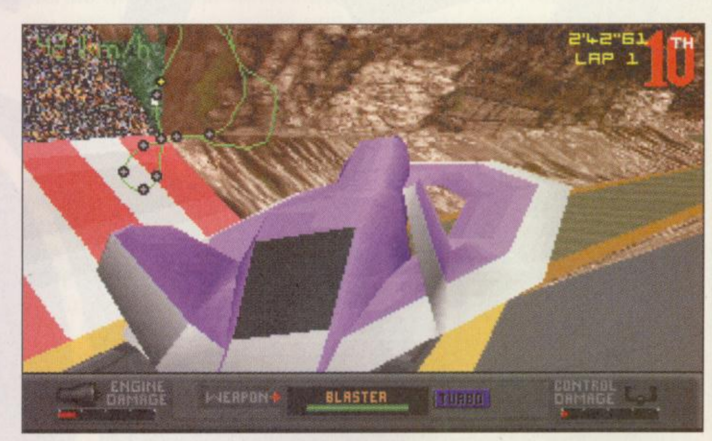
Auf Pentiums besonders flink: Die Grafik sieht teils famos aus und läßt sich für langsamere Rechner herunterdrehen. Unten eine Szene aus dem Gang in einer der Gizeh-Pyramiden.

Und wieder landen wir in der Zukunft, in der wie immer alles erlaubt ist und es die neuen Sportarten sind, die es der gegeißelten Bevölkerung unseres Planeten angetan haben. Die bei weitem beliebteste ist *Slipstream*, ein weltweites Rennen, in dem die heißesten Piloten in ihren selbstgebastelten Gleitern um die Wette flitzen. Wie zukünftig immer möglich, wurden natürlich die nötigen Waffen angeschraubt und bestückt, um eventuelle fiese Kontrahenten aus dem Weg zu kicken.



Abwechslungsreiches Environment: Auf jeder Strecke begegnet Ihr für die jweilige Veranstalternation typischen Gebäuden.

Wie nicht anders erwartet, setzt Ihr Euch zu Beginn ins Cockpit eines dieser Gleiter, wobei Ihr zwischen zehn verschiedenen Piloten und Gleitern wählen könnt und sucht Euch den Spielmodus aus. Entweder trainiert Ihr allein auf einer Strecke, beteiligt Euch an einem Einzelrennen oder stürzt Euch in die Weltmeisterschaft um den Ruf des besten *Slipstreamers*. Habt Ihr einen Kumpel neben Euch, am Nullmodem oder an der Telefonleitung, darf gegeneinander angetreten werden. Spielt Ihr zu zweit an einem Rechner, fliegt Ihr via Splitscreen durch die Arenen. Zu zweit sucht Ihr Euch auch aus, ob Ihr nur gegeneinander fliegt oder in ein



Schön: Vor den Zuschauertribünen erlauben wir uns den Luxus, in die Außenansicht umzuschalten

Gut

Fast geklappt: Tolle Idee, technisch perfekte und schöne Grafik, hübsche Musik, doch leider mit Mängeln im Design. "Slipstream 5000" ist ohne Zweifel ein nettes Rennspiel, besonders zu zweit sehr spannend und mit dem Spaßpotential eines genialen Rennspiels, doch muß ein solches Potential auch ausgeschöpft werden. So wird das ansonsten tolle Programm von einigen gravierenden Mängeln durchzogen: Zum einen wurde die an sich stinknormale Steuerung leicht verkrümelt. Bewegt Ihr Euren Stick in entscheidenden Momenten nur für eine Millisekunde in die falsche Richtung, bedeutet das besonders in späteren Level den Zieleinlauf als letzter, wobei wir beim zweiten Punkt wären. Die Computergegner fliegen unmenschlich gut und sind trotz einstellbarem Schwierigkeitsgrad nur mit viel (zuviel) Glück und Können zu besiegen. Als drittes laste ich den Programmierern das langweilige Streckendesign an. Mit echtem 3D in der Engine erwarte ich auch Strecken, die nicht nur Rechts-links-Kurven beinhalten, sondern alle drei Dimensionen vernünftig ausnutzen und Raum für taktisches Streckenplanen bieten. Alles in allem ist das Spiel kein Hit, auch kein kleiner, aber ein nettes Rennspiel für Freunde des Genres.



Was sollen wir hier zuerst tun? Zum einen will unser Flieger durch die Canons Norwegens gesteuert werden, zum anderen sollte der Rückspiegel beachtet und der Kommentar ausgewertet werden.



Exotik-Fieber laß nach! Links kurven wir durch die Straßenschluchten Neo-Tokios und rechts rennen wir in Hawaii um die Wette, wobei wir auch Pearl Harbor besuchen

Rennen mit allen zehn Fliegern einsteigt.

Bevor Ihr nun auf einer der zehn Strecken ausgesetzt werdet, wird für die hoffentlich vorhandene Kohle eingekauft. Dabei legt Ihr Euer Geld in Zusatzsysteme für Euer Schiff, zum Beispiel neue Turbos, neue Waffen, wie Minen oder Raketen oder automatische Zielsysteme an.

Habt Ihr Euch im voraus für die Weltmeisterschaft entschieden, begrüßt Euch nun S.L.I.P.T.V., die *Slipstream*-eigene Fernsehanstalt, in der Euch unter anderem auch der Kurs vorgeflogen wird und die Euch auf Ecken, Kanten und eventuelle Abkürzungen aufmerksam macht.

Endlich auf dem jeweiligen Track angekommen, steuert Ihr Eure fliegende Kiste nach dem Startschuß wie ein zünftiges Flugzeug. Auf Knopfdruck wird Gas gegeben, die Waffe oder der Turbo angewählt und gefeuert. Dabei könnt Ihr durch Beschuß oder allzu viele Rempler Euren Gleiter natürlich zugrunde richten. Zwei Anzeigen für die Beschädigung der Steuersysteme und der Maschinen-Gesundheit klären Euch jederzeit über den Zustand des Gleiters auf. Bei Bedarf sammelt Ihr Reparatur-Items ein oder fliegt ein besonderen Power-Up-Tunnel an, der Euren Gleiter wieder gänzlich heilt. Natürlich warten auch andere Items auf dem Weg zum Sieg: Ob Geld, Boosts oder Turbo-Auflader – alles liegt fein säuberlich am Wegesrand oder entweicht bei Beschuß aus fliegenden Bonus-Drohnen.

Die Strecken gleichen bis auf eine geringfügige Dreidimensionalität normalen Rennstrecken des 20. Jahrhunderts. Dabei rauscht Ihr durch Tunnel oder offene Senken, die mit allerlei hübschen Texturen gemappt werden. Alle Schiffe werden übrigens mit wahlweise Gouraud-geshadeter Vektorgrafik dargestellt. Netterweise gibt es allerlei Weggabelungen in den Kursen, wobei der eine Weg recht flott, der andere dafür sicherer und mit Items gespickt ist. Die zehn verschiedenen Strecken führen Euch dabei rund um die Welt: Durch Ägyptens Pyramiden, den Grand Canyon, die Schluchten von Neo Tokio oder durch die Eiswüste Norwegens geht die Jagd nach dem Titel. Am Ende eines jeden Rennens gibt's Punkte, die am Ende der Saison natürlich zusammengerechnet werden.

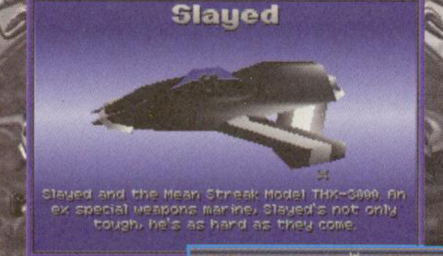


Netterweise dürft Ihr nach jedem Rennen ein Replay genießen und Euch den Flug aus Dutzenden Kameraperspektiven noch einmal anschauen. Wie es sich gehört, wird zu diesem Zeitpunkt auch der Spielstand gespeichert. *kn*

Welcher Flieger darf's denn sein? Insgesamt stehen die zehn Maschinen links zur Verfügung.



Natürlich besitzen die Flieger schon im voraus einen Piloten oder wie rechts auch mal derer zwei



Und zusätzlich dürfen wir uns die Flugmaschine genauer ansehen...



...und mit jedweder Waffenart vollstopfen. Rechts eine Auswahl Raketen und Minen.



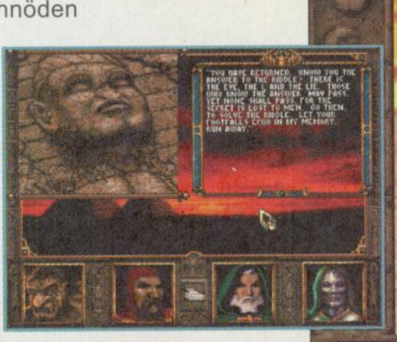
Ganz schön eingewickelt

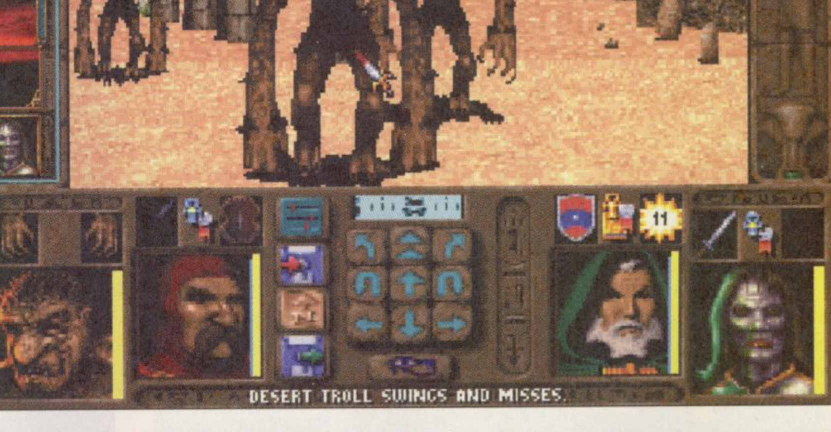
Stone Prophet

Zusatzinfos: Alte Pergamente bergen oft wichtige Informationen

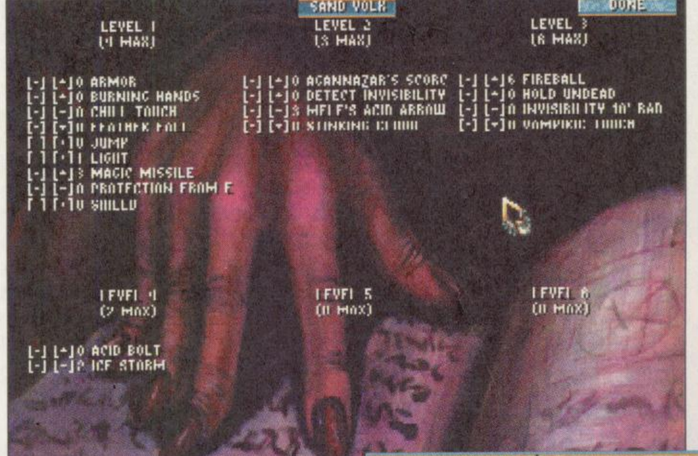
Anhktepot gehört zu den Oberkalten. Seine morschen Knochen modern nicht erst seit ein paar schnöden Jahrhunderten, sondern haben schon lockere tausend Wüstenjährchen auf dem verblichenen Buckel. Kein Wunder, daß mit dem Oberpharao nicht gut Kirschen, respektive Datteln, essen ist und er Sterblichen eher ablehnend gegenübersteht. Und das alles nur, weil Obermumerich Anhktepot sich unbedingt mit Sonnengott Ra anlegen mußte. Mensch gegen Gott, das ging noch nie gut, und so kam es wie es kommen mußte: Ra wurde stinksauer, sprach seinen Lieblingsfluch aus und verwandelt Stinkefinger Anhktepot in eine Mumie. Um das Maß vollzumachen, bezieht der Altpharao seine restliche Lebensenergie aus den armen Bewohnern seines staubigen Reiches, die deshalb einer nach dem anderen ihr kärgliches Leben ausröcheln müssen. Keine Frage, spätestens jetzt leuchten bei jedem Helden die Alarmhelme auf und er schärft Breitschwert und Kriegskeule. Noch eine kurze Teleportation und unsere zwei einsamen Krieger stehen in der Wüste und mittenmang im Geschehen von "Ravenloft – Stone Prophet".

Führte uns der erste Teil der AD&D Horrorszenario-Umset-





Ein Troll kommt selten allein: Monster im Hires-Modus





Har' Akir im Überblick: das ganze Land aus der Vogelperspektive

Heldenmenüs: Unsere Truppe wird auf einem gesonderten Bildschirm verwaltet



Super

Prima, prima – dabei hatte ich die Hoffnung schon aufgegeben, daß jemals wieder ein vernünftiges Rollenspiel auf den Markt kommt. Hatte Dreamforge bei den Vorgängern "Strahds Possession" und "Menzoberanzan" noch Probleme mit der Grafik-Engine, so liefert man jetzt ein ausgereiftes Produkt ab, das dem Horror-Touch von "Ravenloft" mehr als gerecht wird. Die wenig schauerlichen Pixelmonster gehören der Vergangenheit an und machen schön gezeichneten Mieslingen Platz, die wirklich nicht von schlechten Eltern sind. Der Sound ist allererste Sahne und auch an der Benutzerführung hat man weiter gefeilt. Die Klickarbeit der Vorgänger wurde auf ein bequemes Maß reduziert und behindert nicht beim formschönen Abenteuern. Das unverbrauchte ägyptische Szenario tut ein übriges, um aus "Ravenloft – Stone Prophet" mein Lieblingsspiel des Monats zu machen.

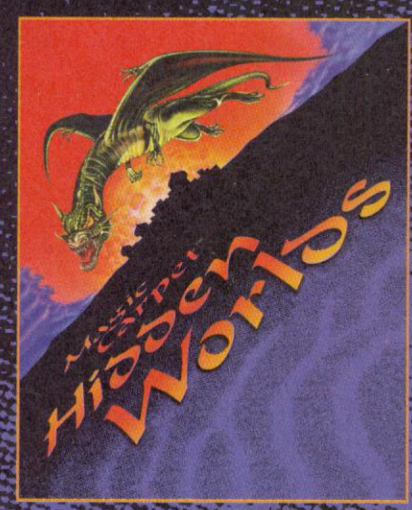
HEISSER



HÄRTER



Hidden Worlds
Data Disk

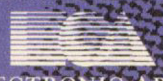


Eine beinharte Magic Carpet-Herausforderung erwartet Sie in Ihrem Kampf gegen das Chaos in den vereisten Hidden Worlds. Sie kehren zurück mit einem Arsenal an Waffen, die noch machtvoller geworden sind und besitzen jetzt zusätzlich den Meteor-Zauberspruch. Den werden Sie auch brauchen, denn Ihr Weg führt Sie in 25 verschlungenen Welten zu den unbarmherzigsten Gegnern, die Bullfrog sich ausdenken konnte. Nur auf PC CD-ROM erhältlich.



TM

Vertrieb durch



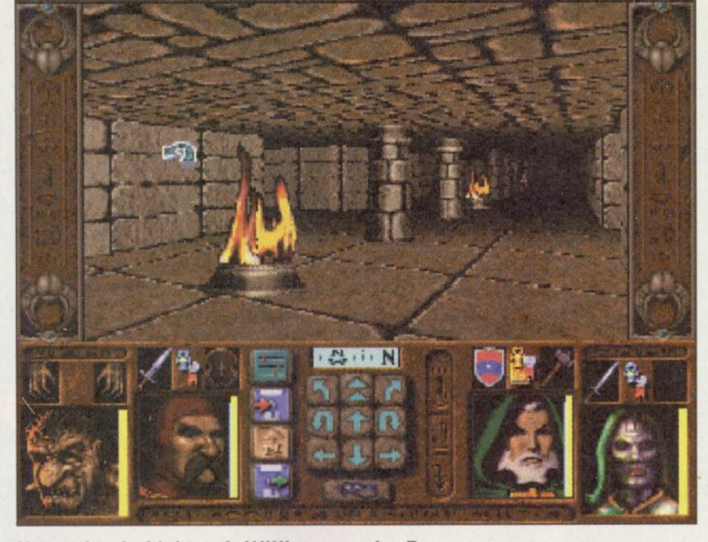
zung in die kalten Vampirgefilde von Berovia, so verschlägt´s uns jetzt in die Gluthitze des Wüstenlandes Har 'Akir, was aber an der Grafik-Engine nichts ändert. Die stammt wieder von Programmierteam "Dreamforge", ist dreidimensional und scrollt schön brav in einem variablen Bildschirmfenster. Wie im Vorgänger, "Strahd's Possession", starten wir auch in "Stone Prophet" unsere Karriere als dynamisches Duo. Um die Party-Endstärke von vier Mann/Frau zu erreichen, müssen wir zwei NPCs anheuern, die sich nur aus freien Stücken unserer Party anschließen. Unter anderem treffen wir auf einen depressiven Troll, eine bewegliche Leiche, Beduinenkrieger und Vistani-Zigeuner. Wen man letztendlich in seine Truppe aufnimmt, das bleibt dem eigenen Geschmack überlassen.

Alle Helden werden auf diversen Zusatzbildschirmen verwaltet und ausgerüstet. Kloppereien finden in Echtzeit statt. Um uns dabei die Arbeit etwas zu erleichtern, muß man jetzt nicht mehr die einzelnen Waffen-Icons anklicken, sondern klickt direkt auf die Gegner. Unsere Helden hauen dann abwechselnd automatisch zu. Zauberer, Priester, Ranger und Paladine wählen unter den handelsüblichen AD&D Zaubersprüchen, die durch ein paar szenario-typische Sprüchlein angereichert werden. Bevor unsere Zauberkundigen loslegen können, heißt es eifrig beten und memorieren.

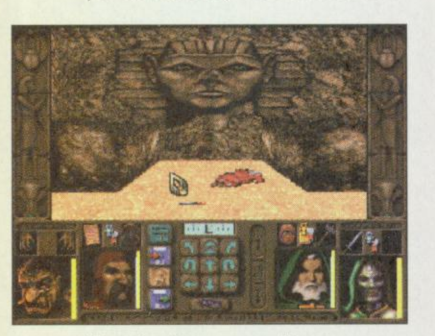
Gespräche laufen, wie im Vorgänger, über "Multiple-Choice"-Menüs. Wir klicken nur noch auf die Reizfragen, und das Gegenüber reagiert hoffentlich entsprechend. In der CD-ROM Version sind alle Dialoge mit netter Sprachausgabe unterlegt. Für verlorene Seelen bietet das Programm ein komfortables Automapping. Wie schon im ersten Teil, kann man die Karten auf dem Bildschirm beschriften und anschließend ausdrucken. Das mindert die Gefahr des Verlaufens ungemein und hat außerdem den Vorteil, daß man nicht ständig in den Map-Bildschirm zurückschalten muß.

Das Land Har' Akir gliedert sich in zahlreiche über- und unterirdische Sehenswürdigkeiten, die wir, gefahrvoll wie sie sind, nacheinander besuchen können. Um uns unnötige Wege in der Wüste zu ersparen, versorgen uns die Rollenspiel-Götter im Laufe der Handlung mit Teleportersteinen, die uns augenblicklich an den gewünschten Handlungsort transportieren.

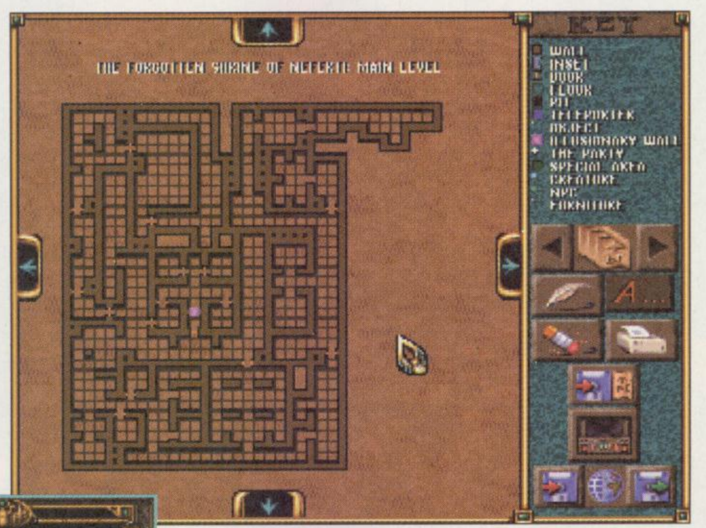
Wer über den entsprechenden Zauberspruch verfügt, der kann sich auch in die Lüfte erheben und das Geschehen von oben bewundern. Alternativ dazu kann man natürlich auch alle Wege zu Fuß machen, wobei unser Aktionsradius durch einen mysteriösen Energieschirm begrenzt wird, der das ganze Land umschließt und wohl erst verschwindet, wenn Anhktepot endgültig ausrottet. *vw*



Uns geht ein Licht auf: Willkommen im Dungeon



Manche Personen, die uns begegnen, reden recht wenig



Automapping: Auf Wunsch kann man seine Karten sogar ausdrucken

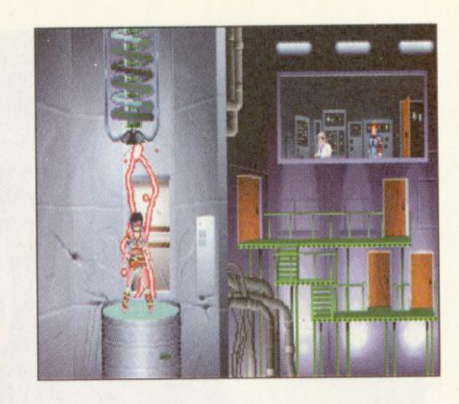


Zauberei: Bevor der Magier loslegt, wird der rechte Spruch ausgewählt



Jäger des verlorenen Spiels

Flight of the Amazone Queen





Oben: Professor Eisenstein schlägt zu – Eine Amazone wird zu einem Dino verbrutzelt

Links: Bruch im Urwald – Das Abenteuer beginnt

Überblick ist alles: Wer ans Ziel will, muß erst über den Berg, auch wenn man einem Koch nur in die Suppe spucken will

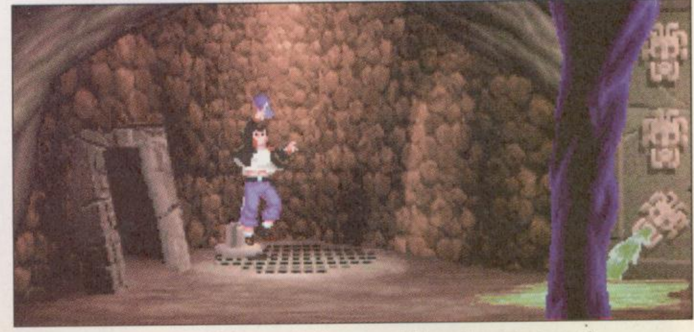
Wir schreiben das Jahr 1949. Joseph King, ein Held ganz nach dem Geschmack von Lucas, Spielberg und Co., hat Probleme ganz besonderer Art. Als Schwerenöter und Draufgänger, der jedem Rock nachsteigt und auch ansonsten nichts anbrennen läßt, hat er sich mit Anderson, Chef einer städtischen kriminellen Vereinigung, angelegt und muß das Land verlassen. Das bereitet ihm auch keinerlei Schwierigkeiten, verdient er doch seinen Lebensunterhalt mit einer kleinen Luftfrachtspedition, die er zusammen mit seinem Freund Sparky betreibt. Sparky, des Helden bester Freund, ist zwar ein verfressener Geselle mit recht kindlichem Gemüt, hat aber ansonsten ein begnadetes Händchen für alles, was auch nur im Entferntesten mit Motoren und Maschinen zu tun hat. Kurz gesagt: Er repariert brav immer das, was Joe zu Schrott fliegt.

Beim letzten Flug der Amazone Queen ist es mal wieder soweit. Vom Blitz getroffen macht die Maschine eine Bruchlandung im Amazonas, wobei er, Sparky und ein Passagier namens Faye Russell, eine ziemlich arrogante Hollywood-Diva, nur mit Mühe den Piranhas entkommen. Joe macht sich auf die Suche nach einem Telefon, während Sparky wieder einmal das macht, was er am besten kann, nämlich Flugzeuge reparieren.

Doch der amazonische Urwald ist auch nicht mehr das, was er einmal war: Schuftige Nazis haben im Dschungel eine Lederhosenfabrik aufgemacht, vordergründig mit dem Ziel, Europa mit Billigimporten zu überschwemmen. Wie es der Zufall aber will, ist die Fleda GmbH nur die Tarnung für ein weit bedrohlicheres Unternehmen. Der – natürlich – verrückte Professor Eisenstein hat eine Maschine entwickelt, mit der er wunderhübsche Amazonen in garstige Echsenwesen verwandeln kann. Sein Ziel ist es, eine Dino-Armee auf die Beine zu stellen, damit die Welt wieder einmal am deutschen Wesen genesen kann. Leider geht dem Herren der Nachschub für weitere Versuche aus, und so schnappt er sich Prinzessin Azura, wohl weil sie das Pech hatte, im falschen Moment am falschen Platz zu sein. Doch leider hat Herr Eisenstein die Rechnung ohne Mr. King gemacht. Der erhält nämlich durch einen sprechenden Papagei namens Wegwood die Nachricht, daß die Eingeborenenmonarchin entführt wurde und einen gewissen Krämer Bob um Hilfe rufen soll. Dieser ist ein freundlicher, jedoch unverbindlicher Herr, der im Urwald einen kleinen Kolonialwarenladen betreibt und solch illustre Gegenstände wie Micky-Maus-Ohren, Staubsauger und Rhizinusöl feilbietet. Leider verkauft er nicht an

Gut

Anscheinend hat die Epoche um den Zweiten Weltkrieg herum nichts von ihrem Reiz verloren. Die Mischung ist mindestens seit Indy-Zeiten beliebt und bewährt: Man nehme einen kaltschnäuzigen jungen Mann, eine Damsel in Distress, einen zutraulichen, aber einseitig gebildeten Freund und zur Garnierung ein paar Nazis. Hier hat man aber Konzessionen an den deutschen Markt machen müssen. Aus der Floda GmbH wurde die Fleda GmbH und alles, was an die braunen Horden erinnert, wurde entsprechend abgemildert. Wo man allerdings die Sorgfalt gehörig schleifen ließ, ist die deutsche Sprachausgabe. Schlimmer geht's nimmer. Hier hat man noch nicht einmal eine Laienspieltruppe verpflichtet, sondern ein Häuflein, das sich getrost "Lustige Dilettanten" nennen darf. Alleine die nöligcoole Stimme Kings, die Schwierigkeiten hat, die Zähne auseinanderzubekommen, ist schon einen Turkey-Award wert. Ärgerlich ist auch das unübersichtliche Inventory, das niemals den kompletten Tascheninhalt anzeigt, sondern immer nur vier Gegenstände. Wer mehr sehen oder benutzen möchte, muß sich mühsam durch die ganze Strecke klicken.



Bei der Rettung der Prinzessin Azura geht's schon mal rund.



Jeder Mensch seine eigene Lampe: Joe King wird erleuchtet

jeden dahergelaufenen Kunden, und es Bedarf eines guten Stücks Überzeugung, ihm zumindest oben erwähntes Reinigungsgerät abzuschwatzen. Dieses batteriebetriebene Gerät ermöglicht es King nämlich erst, sich als Kammerjäger bei der Lederhosenfabrik vorzustellen und so Zutritt zu der geheimen Installation zu erlangen.

Steuerungstechnisch stellt sich *Flight of the Amazone Queen* recht traditionsbewußt. Die untere Bildleiste ist dabei aufgeteilt in die Befehlstasten und das Inventar. Dabei ist der Mauszeiger sozusagen halbintelligent. Fordert man King nämlich dazu auf, sich zu einem bestimmten Objekt zu bewegen, springt der Mausbefehl automatisch von einem "gehe zu" auf ein "prüfe".

Die Untersuchung des Gegenstandes kann man sich aber auch schenken, wenn man schon ahnt oder weiß, was mit ihm anzustellen ist. Insgesamt acht Icons gibt es, mit dem Ihr Joe King direkte Befehle erteilen könnt, wobei sich zusammen mit dem Inventar ganze Befehlsketten bilden, z.B. "Benutze Blume mit Mädchen". Leider können vom Inventory immer nur vier Items gezeigt werden. Über die entsprechenden Pfeiltasten kann man sich aber alle eingesammelten Objekte wie auf einem Laufband durchschalten lassen. Und damit man nicht vollkommen blind durchs Adventure-Leben schreitet, tauchen bei den entsprechenden Hotspots neben dem Mauszeiger die Namen der wichtigen Tiere, Personen und Gegenstände auf.

Die Optionen des deutsch synchronisierten Spiels werden über Joes Notizbuch gesteuert, wo nicht nur die Lautstärke der Musik und der Sprachausgabe gesteuert, sondern auch der Spielstand gespeichert werden kann. *ps*





Gewußt wie: Wir machen uns auf den Weg zum Tal des Nebels

Hat jemand mal Feuer?

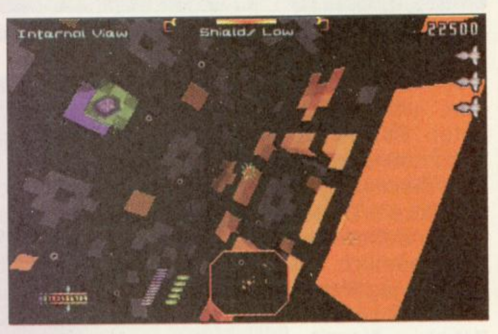
Pyrotechnica



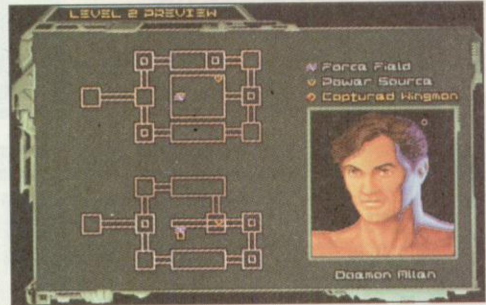


Uns zerlegt's: Der letzte Ausweg ist die Rettungskaspel

Wohin man auch schaut, der Feind schießt mit: Über die Instrumente können wir beobachten, wie lange wir es noch machen



Ist das alles so schön bunt hier! Zur Abwechslung muß ein Wachdroid dran glauben.



Das Ende naht: Die Explosion unseres Pyrodactyl aus der ersten Reihe.

Was wir schon immer vermutet haben, im Jahre 2112 wird es sich als ganz banale Wahrheit herausstellen: Wir sind nicht allein! Als wir noch in Höhlen hausten, hat sich ein Volk aus dem All auf den Weg gemacht und im Kern verschiedener Planeten Archive hinterlassen, deren gesammeltes Wissen jeder Firma auf unserer geschundenen Erde einen Informationsvorsprung verschaffen würde, der mit nichts anderem zu vergleichen wäre. Sogenannte Netrunner haben den gefährlichen Job übernommen und sammeln die Kapseln für ihre Auftraggeber ein. Das ist aber alles andere als ein Spaziergang, denn die Altvorderen haben seinerzeit eine Horde von Cyborgs bei jeder Info-Einheit hinterlassen, die allzu Neugierigen kräftig auf die Finger klopfen. Die Archeos-Expedition hat sich durch solche Unbilden nicht von ihrem Auftrag abbringen lassen – und ist auf Redstar im Thelenium-System prompt von oben erwähnten Wachdroiden eingekesselt worden. Natürlich kann es nur einen geben, der die armen Kerle befreien kann! Mit einem Pyrodactyl-Jäger fliegt Ihr durch die riesigen Gewölbe von Redstar, immer auf der Hut vor eventuellen Angreifern. Ganz zu Anfang seid Ihr allein auf Euch gestellt. Aber nachdem Ihr alle Flügelmänner befreit habt, werdet Ihr feststellen, wie angenehm es ist, wenn Euch jemand den Rücken freihält. Dabei bleibt es Euch überlassen, ob Ihr mit der Tastatur oder dem Joystick durch die Unzahl von Gängen und Räumen kurvt. Damit Eure Aufgabe nicht von Anfang an hoffnungslos ist, seid Ihr mit einer Reihe von Waffen bestückt. So habt Ihr die Wahl zwischen diversen Lasern und Minen. Zur Unterstützung dieser Artillerie steht Euch allerdings noch ein Sekundärsystem zur Verfügung, bestehend aus Radar-Homing-Raketen, Infrarotraketen, normalen Antriebsgeschossen und Granaten. In dieser Reihenfolge stellt sich auch die Wirksamkeit der Systeme dar.

Das Problem, was sich bei 3D-Scrollern dieser Art immer wieder stellt, ist die Orientierung. Damit ein Verfliegen im Inneren von Redstar einigermaßen vermieden werden kann, gibt es durch Drücken des Hotkeys „M" die Möglichkeit, eine Karte einzusehen, die die Position Eures Pyrodactyl jeweils aus der Seitenansicht und der Vogelperspektive anzeigt. Über die verschiedenen Displays in Eurem Raumer kontrolliert Ihr ständig den Zustand bezüglich der Schilde, der Bewaffnung und der Feinde, die sich eventuell an Euch drangehängt haben. Dabei werden die Gegner und die Flügelmänner farblich fein säuberlich auseinandergehalten – nicht, daß Ihr aus Versehen Euren eigenen Kumpel ins Nirvana schickt. Und damit Ihr seht, wie erfolgreich Ihr die Mission abgeschlossen habt, gibt es für jeden Abschuß und jede erfüllte Aufgabe eine Anzahl von Punkten, wobei Ihr Euch am Ende in eine High Score-Liste eintragen könnt – natürlich nur, wenn Ihr geschickt genug wart. *ps*

Damit wir nicht die Übersicht verlieren, gibt es detaillierte Levelkarten. Hier müssen wir einen gefangenen Wingman befreien.

LEVEL 2 PREVIEW
Force Field
Power Source
Captured Wingman
Daemon Allan

Gut

Ein wenig gewöhnungsbedürftig ist Pyrotechnica ja schon. Die kleinen bunten Quadrate und Würfel, aus denen die Räumlichkeiten zusammengesetzt sind, lassen zunächst einen etwas fauleren Programmierer vermuten. Bei längerem Spielen ist man aber schnell für das eigenwillige Design dankbar, hilft es doch ungemein bei der Orientierung in diesem Labyrinth aus Gängen und Räumen. Im Vergleich zu seinem direkten Mitkonkurrenten Descent macht Pyrotechnica zwar den übersichtlicheren Eindruck, doch dafür fehlt ein wenig die spielerische Tiefe sowie die grafische Detailtreue. Für Freunde des Arcade-angehauchten Actionspiels ist es wohl dennoch die richtige Kost.



MS-DOS
CD-ROM

Getestet auf Gateway 2000 P5-90

Hersteller: Psygnosis
Genre: Action
Schwierigkeitsgrad: Mittel
Besonderheiten: keine
Zirka-Preis: 120 DM

Grafik: VGA
Sound: Soundblaster
Festplatte: 5 MByte
Prozessor: 486er
RAM-Bedarf: 8 MByte
Steuerung: Joystick, Tastatur, Maus

Grafik: 64 %
Sound: 65 %

73 %

Folgende drei Spiele gefallen mir auf oben genannten System zur Zeit am besten:

1. ____________________

2. ____________________

3. ____________________

Sollte ich bei der Leserhitparade gewinnen, wünsche ich mir folgendes Spiel:

____

Meine Adresse:

____
Name, Vorname

____
Straße, Hausnummer

____
PLZ, Wohnort

Briefmarke drauf – und ab damit!

Antwortkarte

POWER PLAY
Redaktion
MagnaMedia Verlag
Postfach 1304

D-85531 Haar bei München

Bestellwert ____________________

Versandkosten ____________________

Gesamtbetrag ____________________

Es gelten unsere allgemeinen Versandbedingungen, wie im POWER SHOP beschrieben

Was möchtest Du, daß wir im POWER SHOP noch anbieten sollten?

____

____

____

Die Lieferanschrift lautet:

Name: ....

Vorname: .... Geburtsdatum ....

Straße: ....

PLZ./Wohnort: ....

Telefonummer: ....

Briefmarke drauf – und ab damit!

POWER SHOP Bestellkarte

Fantasy Productions
POWER SHOP
Versandabteilung
Postfach 1416

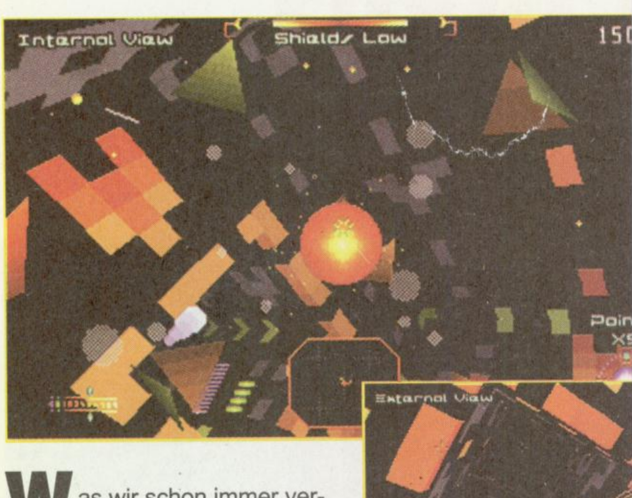
40674 Erkrath



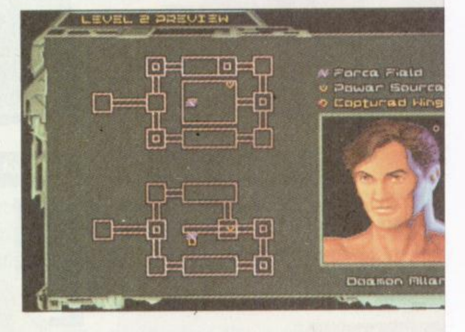
MagnaMedia Verlag AG
Redaktion POWER PLAY
Hans-Pinsel-Str. 2
85531 Haar bei München

Hat jemand mal Feue

Pyrotechnica



Was wir schon immer vermutet haben, im Jahre 2112 wird es sich als ganz banale Wahrheit herausstellen: Wir sind nicht allein! Als wir noch in Höhlen hausten, hat sich ein Volk aus dem All auf den Weg gemacht und im Kern verschiedener Planeten Archive hinterlassen, deren gesammeltes Wissen jeder Firma auf unserer geschundenen Erde einen Informationsvorsprung verschaffen würde, der mit nichts anderem zu vergleichen wäre. Sogenannte Netrunner haben den gefährlichen Job übernommen und sammeln die Kapseln für ihre Auftraggeber ein. Das ist aber alles andere als ein Spaziergang, denn die Altvorderen haben seinerzeit eine Horde von Cyborgs bei jeder Info-Einheit hinterlassen, die allzu Neugierigen kräftig auf die Fi klopfen. Die Archeos-Exp on hat sich durch solche U den nicht von ihrem Au abbringen lassen – und is Redstar im Thelenium-Sy prompt von oben erwäh Wachdroiden eingeke worden. Natürlich kann es einen geben, der die ar Kerle befreien kann! Mit e Pyrodactyl-Jäger fliegt durch die riesigen Gew von Redstar, immer auf Hut vor eventuellen Angre Ganz zu Anfang seid Ihr a



Damit wir nicht die Übersicht verlieren, gibt es detaillierte Levelkarten. Hier müssen wir einen gefangenen Wingman befreien.

Gut

Ein wenig gewöhnungsbedürftig ist Pyrotechnica ja schon. Die kleinen bunten Quadrate und Würfel, au denen die Räumlichkeiten zusammengesetzt sind, l sen zunächst einen etwas fauleren Programmierer v muten. Bei längerem Spielen ist man aber schnell für das eigenwillige Design dankba hilft es doch ungemein bei der Orientierun diesem Labyrinth aus Gängen und Räume Vergleich zu seinem direkten Mitkonkurren Descent macht Pyrotechnica zwar den übe sichtlicheren Eindruck, doch dafür fehlt ein wenig die spielerisch Tiefe sowie die grafische Detailtreue. Für Freunde des Arcade-angehauchten Actionspiels ist es wohl dennoch die richtige Kos

Die POWER PLAY Mitmachkarte

Die Redaktion hat ein paar Fragen an Euch – bitte macht mit – Eure Meinung ist uns wichtig!

Folgende Artikel der Ausgabe .... haben mit besonders gefallen:

1. ______________________ Seite ______

2. ______________________ Seite ______

3. ______________________ Seite ______

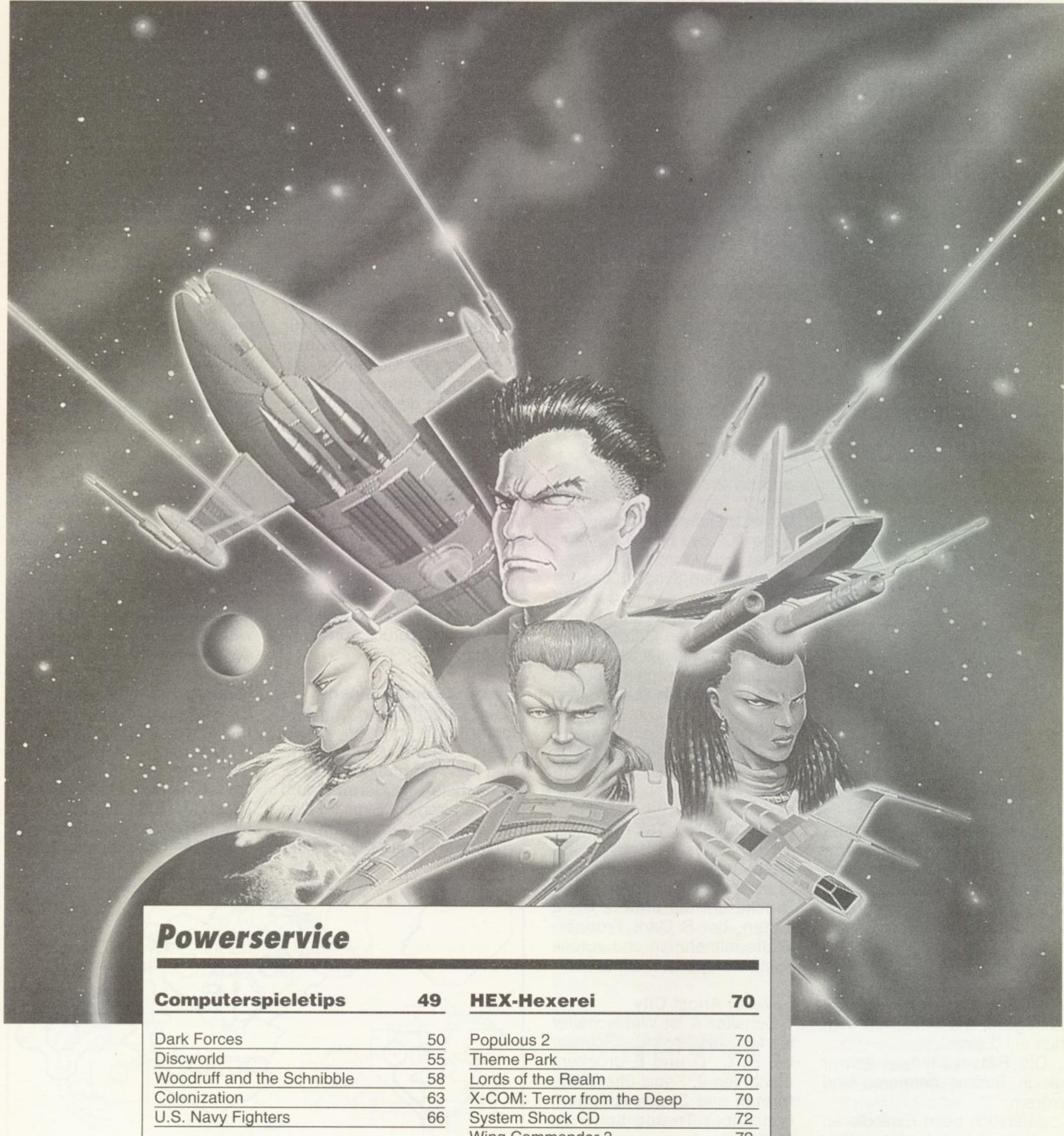
Welcher Artikel hat Dir optisch am besten gefallen?

Folgendes hat mir an dieser Ausgabe NICHT gefallen:

Ich wünsche mir für die nächsten Hefte folgende Themen:

Bitte auf der Rückseite die Hitparadenfragen beantworten und Eure Adresse mit der neuen Postleitzahl nicht vergessen. Schummler haben übrigens keine Chance! Sie werden eiskalt aussortiert!

POWER SERVICE



Powerservice

Heft 6/95

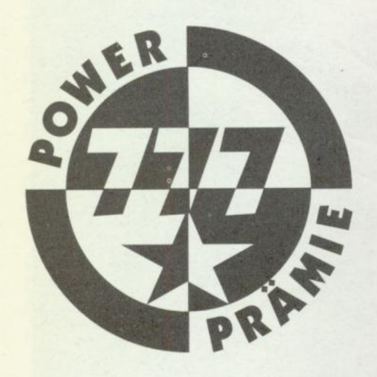
MagnaMedia Verlag AG
Redaktion POWER PLAY
Hans-Pinsel-Str. 2
85531 Haar bei München

Scheibenkleister

Die Welt ist eine Scheibe – zumindest wenn es nach Psygnosis geht. Das neue Edeladventure der Briten, frei nach Terry Pratchetts "Discworld" Romanen bietet dank solcher pysikalischer Unmöglichkeiten reichlich Puzzlenüsse. Deshalb kommt uns Robert Hübschers Lösung gerade recht. Wer mehr auf Action steht und ohne die tägliche "Star Wars" Dröhnung nicht auskommt, wird sich über Florian Plajers Tip des Monats freuen. Damit löst Ihr "Dark Forces" auch ohne Superschild und müßt Euch anschließend nicht schämen.

Power Line

POWER PLAY geht Online. Wir haben seit neuestem ein eigenes Forum im CompuServe-Netzwerk. Wer einen CompuServe-Account hat, kann sich dort zum gemütlichen Plausch mit unseren Redakteuren und gleichgesinnten Spielefans einfinden. Damit nicht genug: Wer möchte, kann direkt per elektronischer Post Fragen stellen, Tips anfordern oder Kritik (wehe!) loswerden. Neben dem eigentlichen Forum haben wir noch eine passende (und stetig wachsende) Bibliothek eingerichtet. Hier gibt's Schnupperdemos und Grafikfiles zu aktuellen Spielen, Upgrade-Patches sowie Schummelspielstände für besonders harte Programme. Außerdem verlosen wir regelmäßig tolle Spiele bei Online-Preisrätseln. Wer uns lieber direkt per E-Mail erreichen will, kann natürlich auch private Post an die Redaktion schicken: Hier die E-Mail-Adresse von Michael (71333,665). Wer mehr über CompuServe wissen will (was kostet das, wo gibt's das, was brauche ich?) oder sich gleich einen Account holen möchte, wendet sich am besten direkt an CompuServe: Die Telefonnummer in München 0 89/66 55 01 00.



Dark Forces

Florian Plajer aus Weichs vertraute der Macht und hat sicher durch alle Gefahren von LucasArts Actionknaller gefunden. Hier sein Kartenmaterial inklusive Erklärungen:

Die Angaben über Gegner, Deckengeschütze etc. verändern sich je nach Schwierigkeitsgrad, sie beziehen sich hier auf "Leicht".

Die Rätsel bleiben immer gleich. Stromgeneratoren sind extrem

gefährlich beim Explodieren – also nur aus der Ferne beschießen. Lifte sind mit Zahlen, wichtige Punkte mit Buchstaben

bezeichnet. Pfeile bezeichnen Sprünge bzw. Wegbeschreibungen.

Level 1: Geheimbasis

Die Tür dem Start gegenüber öffnet man durch den danebenliegenden Schalter, benutzt den Aufzug in einem der kleinen Räume und nimmt dem oben stehenden Offizier bei E den roten Schlüssel ab. Ein Extraleben gibts, wenn man bei A abspringt und am Punkt B den Schalter drückt. Die Pläne erhält man im Keller, wenn Schalter C gedrückt wird. Danach mit Lift 2 rauf zur Landeplattform.

Level 2: Talay: Tak Base

Nicht viel zu sagen: Wasserkraftwerk C einschalten, den Schalter bei A drücken, über Brücke auf die andere Seite laufen, bei B Dark Trooper-Waffe mitnehmen und zurück zum Landeplatz.

Level 3: Anoat City

Schalter A ist Wahlschalter für 4 Abwassergänge. Schalter bei B, C, D und E drücken, durch den 2. Kanal über Plattformen und Simse springen, dann über Treppe bei F zu Moff Rebus bei G.

Level 4: Forschungsstation

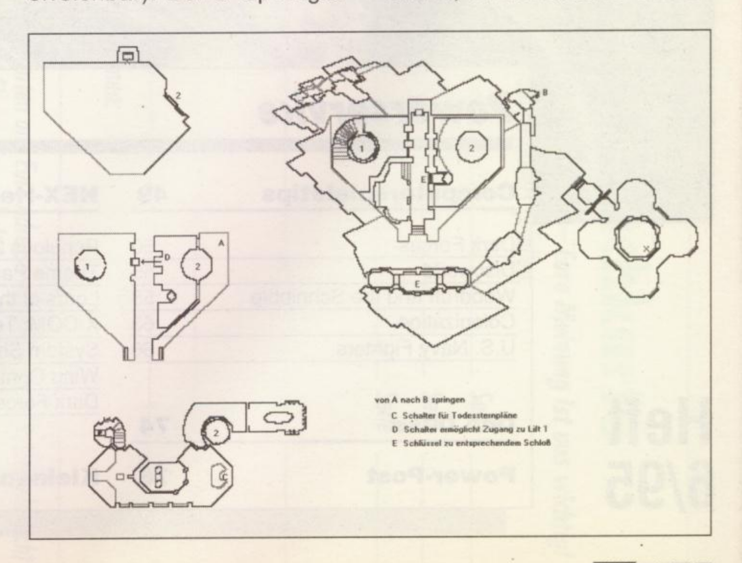
Bei A über den Abgrund springen. Durch M ins andere Stockwerk (erste Deckengeschütze – Vorsicht). Schalter bei B öffnet Tür C. Dem Weg folgen so weit wie es geht, dann die Treppe bei K rauf. Schalter D öffnet E (erst für später wichtig). Im gleichen Raum gibts die Codekarte, die bei F eingegeben wird. Bei G benutzt man die zwei Schalter (linker Schalter: Höhe, rechter Schalter: Position), um die Brücke auf die einzelnen von der Treppe aus zugänglichen Räume einzustellen. Jeweils die Schalter auf der Mittelsäule drücken, dann Brücke auf den neu aufgegangenen Raum oben einstellen, dort die Phrix-Probe mitnehmen. Durch H und E zu I, Schalter drücken und zurück zum Landeplatz.

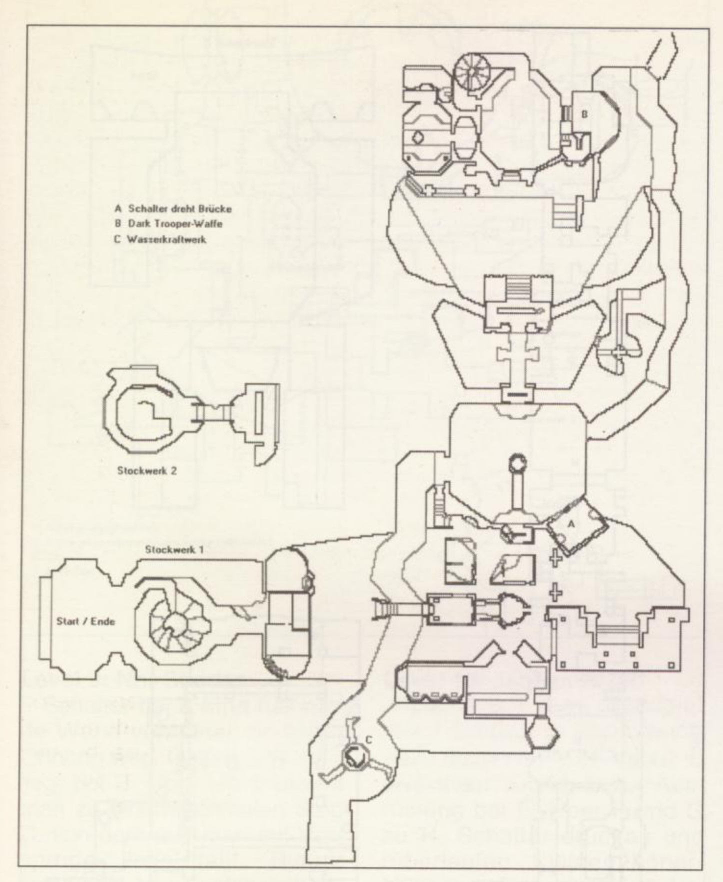
Level 5: Gromas Minen

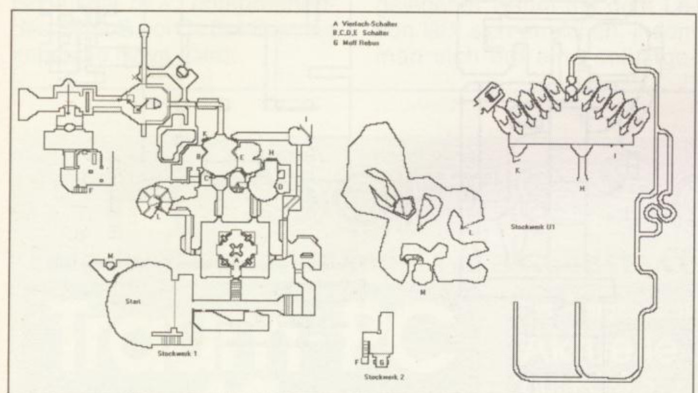
Bei A hochfahren, auf den Bohrer bei B springen, in den unteren Gang C springen. Über den Abgrund geht's zu E. Im nächsten größeren Raum läßt man sich auf Sims F fallen (Leben sind durch Springen erreichbar). Bei G Sprengladung legen, den Dark Trooper Phase 1 mit dem Jeron Fusioncutter kaputtmachen und mit dem Lift nach oben fahren. Bei H den Schalter drücken, warten, bis alle Türen offen sind und dann durchrennen; durch I zurück zum Landeplatz.

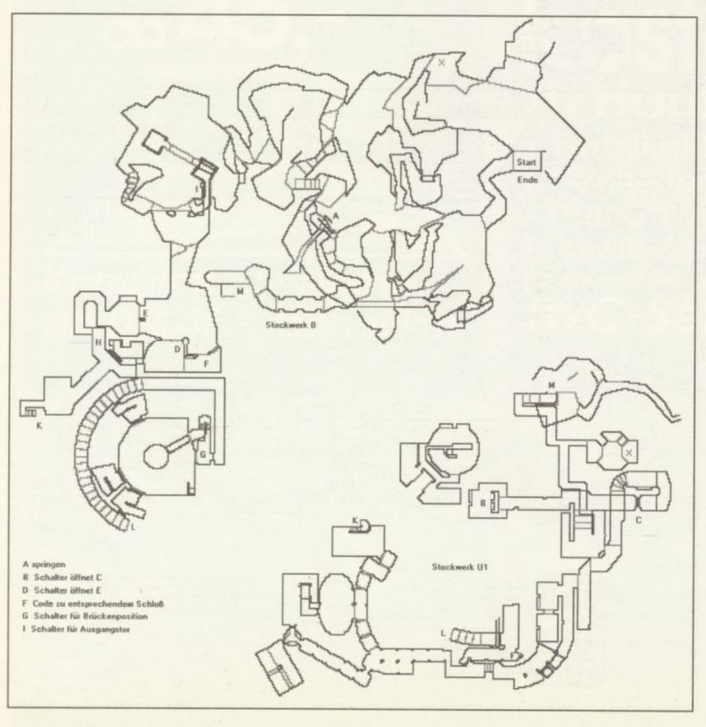
Level 6: Haftanstalt

Schalter A fährt Plattform B über Abgrund. Draufstellen, bei C auf Schalter schießen. Bei D Detonator auf spröde Wand werfen. Es tauchen mehrere solcher Wände auf, die alle auf diese Weise geöffnet werden können. Lift 1 fährt in Stockwerke U2, U4 und U5. In U5 dann durch Kraftfeldtür bei F gehen, wenn grünes Licht nicht flackert. Roten Schlüssel bei G nehmen und Lift wechseln (Lift 2 fährt in U1, U3, U5). In U1 die roten Codekarten bei H mitnehmen. In U5 den 2.Lift in U3 fahren, mit 1.Lift ins Obergeschoß. Dort Lift 1 in U2 fahren. Rote Tür direkt neben Lift öffnen, in Liftschächte einstei-









Spielregeln

Damit Ihr in Zukunft möglichst schnell und sicher zu Eurem Geld kommt, hier unsere "Spielregeln" für die POWER-TIPS-Seiten:

Goldesel

Jeder von uns veröffentlichte Tip wird mit einer Geldprämie belohnt. Für einfache Cheats gibt's 40 Mark, für die beiden POWER-PRÄMIEN machen wir 777 DM locker. Zwischen diesen beiden Marken ist fast alles drin. Der Betrag hängt von Umfang, Aktualität und Gehalt Eurer Arbeit ab. Sollten mehrere gleichwertige Lösungen zum gleichen Spiel eintrudeln, dann entscheidet das Datum des Poststempels.

Wohin mit dem Geld?

Bitte gebt bei allen Einsendungen Eure **Bankverbindung** (Kontonummer, Kreditinstitut, Bankleitzahl, Halter des Kontos) an, damit Ihr Euer Geld ohne Umwege und lange Wartezeiten bekommt. Wer ganz sicher gehen will, teilt uns seine Telefonnummer mit. Sollten wir noch Fragen haben, dann bekommt Ihr einen Anruf von der *POWER PLAY*.

Abschreiben

Es gibt immer wieder Schlaumeier, die aus älteren Ausgaben, diversen Konkurrenzblättern und professionellen Lösungshilfen abschreiben. Macht Euch nicht die Mühe und erspart uns und Euch damit unnötigen Ärger und Arbeit – die "Fälschungen" landen sowieso im Papierkorb.

Faxomanie

Bitte keine Tips mit der Fax-Maschine schicken. Unsere Assistentin steht vor lauter Papierrollenwechseln kurz vor dem Nervenzusammenbruch. Außerdem sind die Tips & Tricks meist unleserlich und wandern direkt in den Abfalleimer.

Ja, bitte!

Verschönert Ihr Eure Lösungen mit Karten und Zeichnungen, dann benutzt bitte weißes Papier ohne Linien oder Karos und nehmt einen schwarzen Stift. Noch lieber sind uns natürlich mit Malprogrammen angefertigte und ausgedruckte Karten und Level-Übersichten.

Sollte irgendwo auf Eurer Festplatte ein Schreibprogramm schlummern, dann schickt uns die Texte auf Diskette. Ob Word, Winword, Works oder Mikado ist uns egal, die Konvertierungsprofis in der Redaktion werden das Ding schon schaukeln. Wer besonders viel verdienen möchte, der muß uns schon einen schnuckligen Players-Guide oder ein Clue-Book zusammenbasteln

Eure Meisterwerke schickt Ihr bitte an folgende Adresse:

MagnaMedia
Verlag AG
Redaktion POWER PLAY
Stichwort: Tips & Tricks
Postfach 1304
85531 Haar bei München

Tips & Tricks-Hotline

Hilfe für verlorene Seelen bietet unsere **Tips & Tricks Telefon-Hotline**, die wir zweimal in der Woche veranstalten. Immer Dienstag und Donnerstag stehen in der Zeit von 15 Uhr bis 17 Uhr unsere internationalen POWER PLAY-Tips-Magier für Euch bereit und geben nützliche Tips zu allen aktuellen Spielen. Unter den folgenden Nummern geht Ihr auf Sendung:

Computerspiele:
0 89/46 13-3 35
Videospiele:
0 89/46 13-3 36

Eure Fragen zu Hardware-Problemen richtet bitte weiterhin schriftlich an die *POWER PLAY*-Redaktion unter dem Stichwort "DOC DÜSE". Disketten sind willkommen.

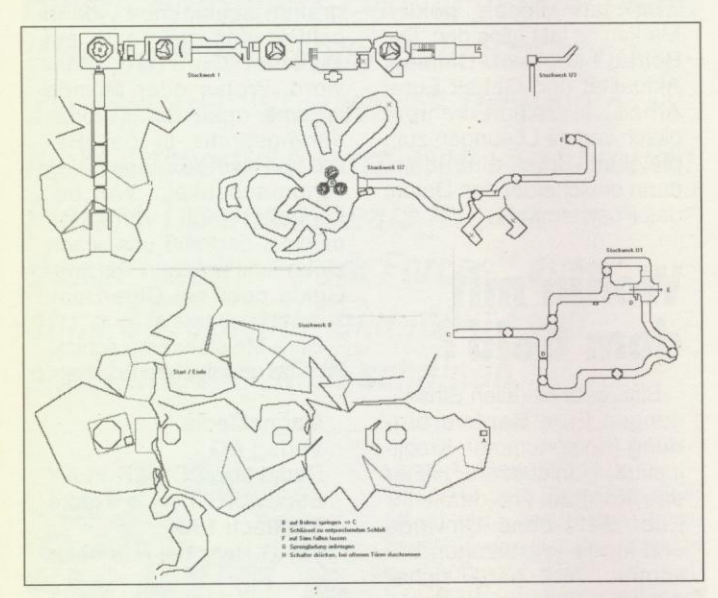
gen. Von dort aus kommt man ins Luftschachtsystem. In der Müllpresse Zick-Zack-Springen bis zu Punkt K. Im Stockwerk U1 gibt man die Codekarten bei H ein und findet Crix Madine.

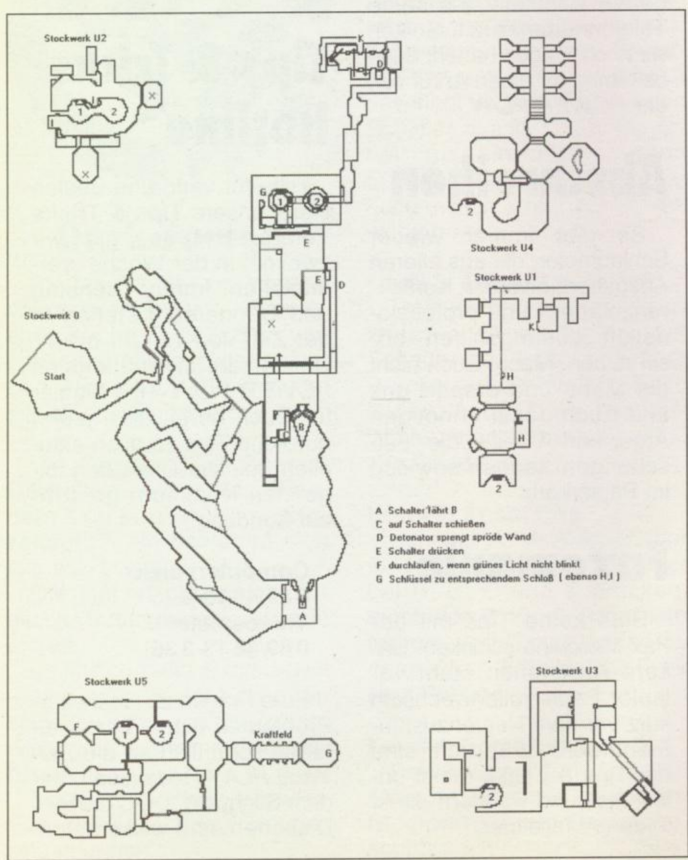
Level 7: Ramsees Hed

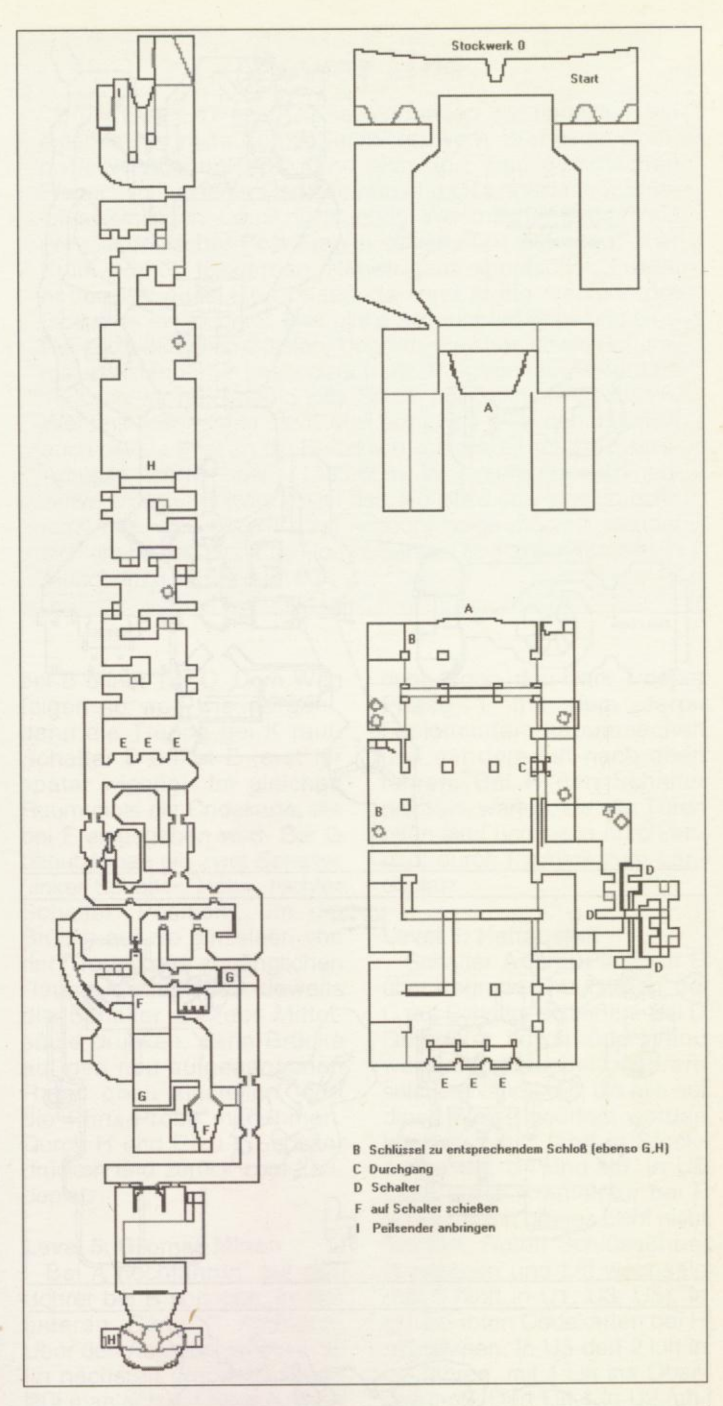
Gelber Schlüssel ist nicht unbedingt nötig, bei C ist ein Durchgang. Bei D erreichbare Schalter drücken, hochfahren und rüberspringen. Bei F auf Schalter schießen => Lift fährt hoch. Zugang zum Schiff wird durch roten beziehungsweise blauen Schlüssel ermöglicht (G bzw. H). Bei I Peilsender anbringen.

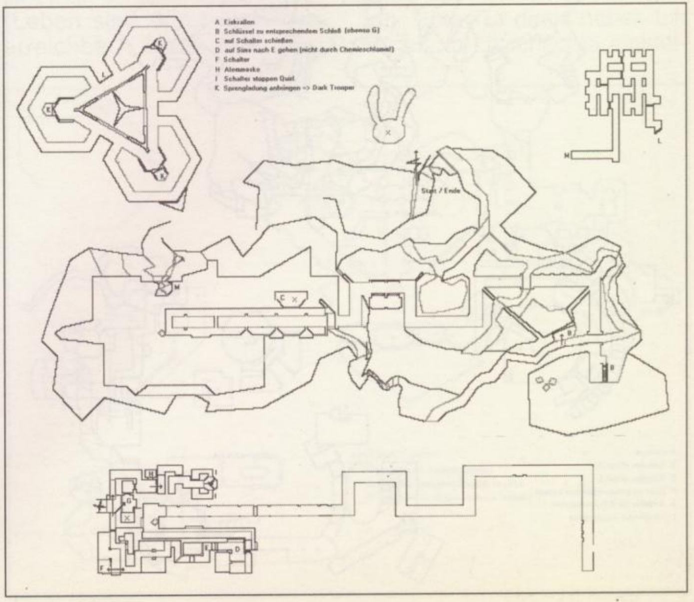
Level 8: Fertigungsanlage

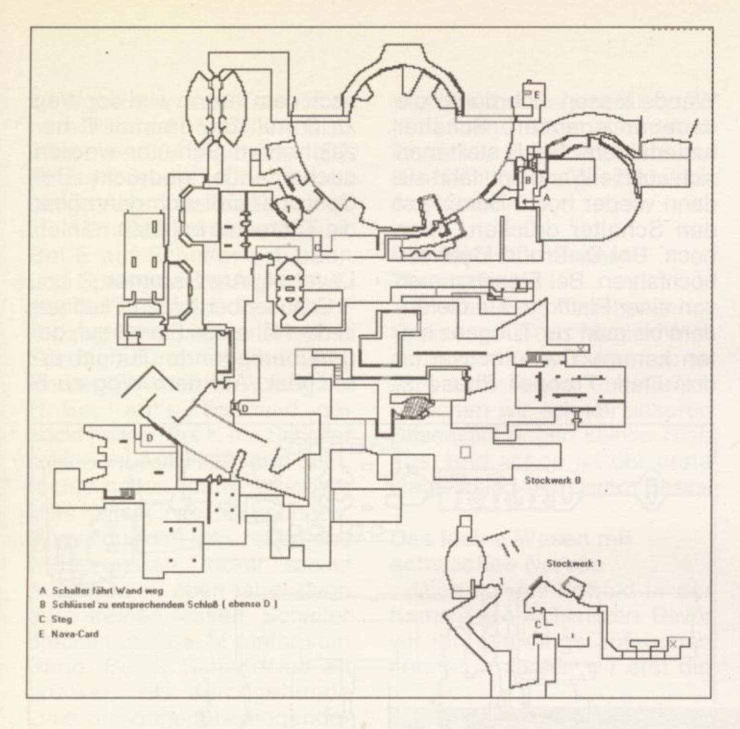
Zuerst besorgt man sich Eiskrallen bei A, dann blauen Schlüssel bei B, indem man den kleinen Fluß hinter dem Wasserfall entlangläuft. Auf dem Fließband in die Fabrik, bei B und C auf die Schalter schießen. Bei F Schalter drükken und bei H Atemmaske nicht vergessen (noch nicht aufsetzen) und Schalter drükken. In den Luftschächten bei I Quirl ausschalten und runterspringen (Atemmaske!). Die Sprengladungen jeweils bei K legen und nach dem Dark Trooper Phase 2 durch die Lüftungsschächte über L und M zurück zum Landeplatz.

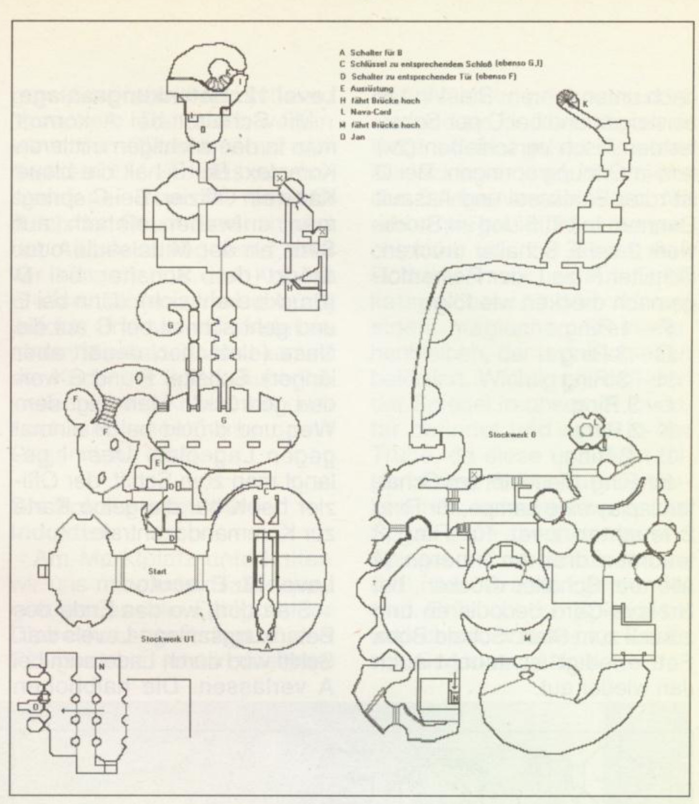












Level 9: Nar Shadaa

Schalter bei A fährt halbrunde Wand von einer niedrigen Öffnung weg. Gelber Schlüssel liegt bei B. Über Lift 1 kommt man zu einem schmalen Steg C, von dem aus man auf Vorsprung links fällt. Blauer Schlüssel bzw. entsprechendes Schloß bei D. Bei E ist die imperiale Nava-Card.

Level 10: Jabbas Schiff

Viel Spaß beim Kell-Drachen! Schalter A fährt Sims B rauf, dadurch ist Schlüssel C erreichbar. Durch D zur Ausrüstung bei E. Über F und G zu H, Schalter drücken und rüberlaufen. Kleiner, höhergelegener Raum mit dem Leben läßt sich erreichen, indem man sich auf eine selbstgelegte Mine stellt und nach der Explosion reinspringt. Im nächsten Stockwerk ist bei L die imperiale Nava-Card. Über M zu N, in hintere Öffnung springen und dann bei O Jan abholen.

Level 11: Imperial City

Über den Aufzug 1 und Treppe bei A im unteren Stockwerk auf Lift 2. Oben nicht in Lichtkegel treten und Schlüssel bei B abholen. Über Abgrund springen, in Lift 3 steigen und ganz

nach unten fahren. Bei 4 in Lift einsteigen und bei C per Schalter den Tisch verschieben (2x) und in Öffnung springen. Bei D ist roter Schlüssel und Assault Cannon. In Lift 5 und im Stockwerk 2 bei E Schalter drücken. Schalter F bis L der Reihenfolge nach drücken wie folgt:

F – 1.Ring
G – 3.Ring
H – 3.Ring
I – 3.Ring
K -2.Ring
L – 2.Ring;

für Ring 1 leuchtet am Schalterdisplay eine Lampe, für Ring 2 leuchten zwei, für Ring 3 leuchten drei. Im Inneren M alle drei Schalter drücken, bei N Nava-Card decodieren und zurück zum Start. Sobald Boba Fett erledigt ist, taucht auch Jan wieder auf.

Level 12: Betankungsanlage

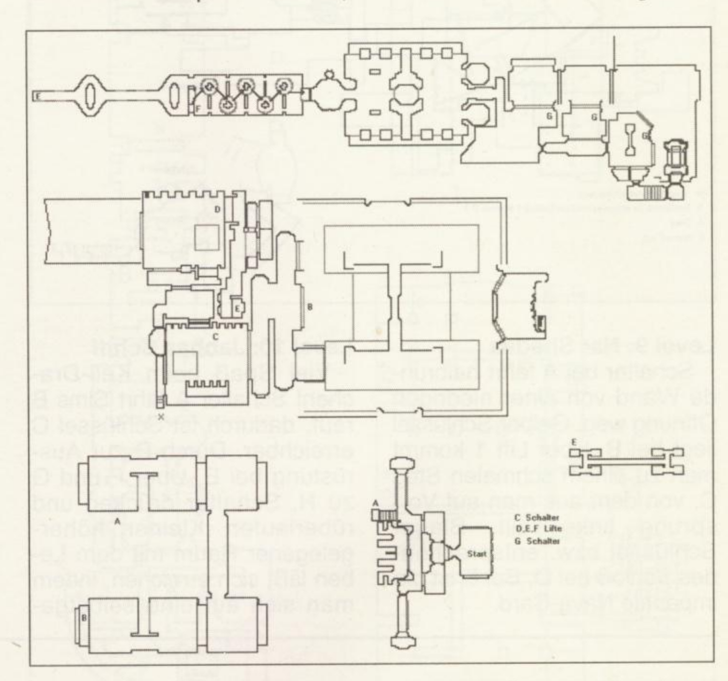
Mit Schalter bei A kommt man in den wichtigen mittleren Komplex. Bei B hält die blaue Karte ein Offizier. Bei C springt man entweder einfach auf Sims an der Mittelsäule oder drückt den Schalter bei D (Brücke dreht sich), dann bei E und geht schnell bei C auf die Nase (einfacher, dauert aber länger). Schalter F und G werden gedrückt. Man folgt dem Weg und drückt bei H einmal gegen Lageplan. Über I gelangt man zum Schiff, der Offizier bei K hat die gelbe Karte zur Kommandozentrale.

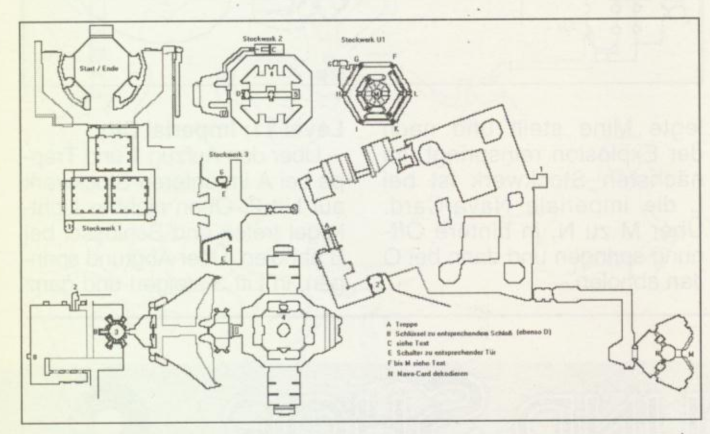
Level 13: Executor

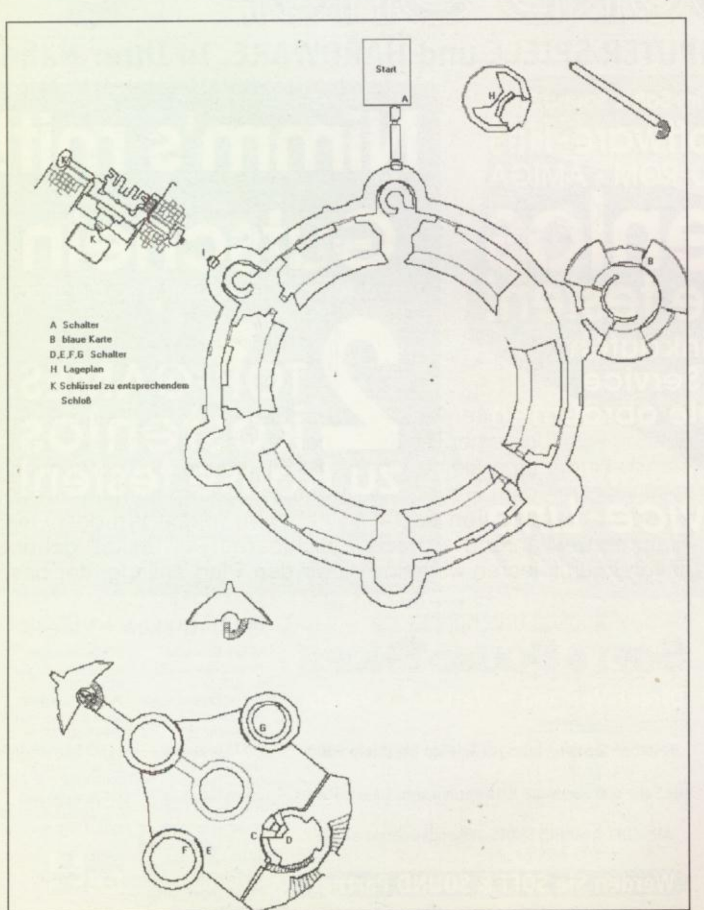
Start dort, wo das Ende des Betankungsanlage-Levels war. Schiff wird durch Laderaum bei A verlassen. Die halbhohen Wände lassen sich durch die danebenliegenden Schalter runterfahren. Bei B stellt man sich auf die Wand und fährt sie dann wieder hoch. Bei C erst den Schalter drücken, dann hoch. Bei D, E und F jeweils hochfahren. Bei F springt man von einer Plattform auf die andere bis man zur Tür ganz hinten kommt. Dahinter warten drei Dark Trooper Phase 2, nach dem letzten wird der Weg zu G frei. Die drei mit G bezeichneten Schalter werden nacheinander gedrückt. Der Container läßt sich dann über die Tür rechts betreten.

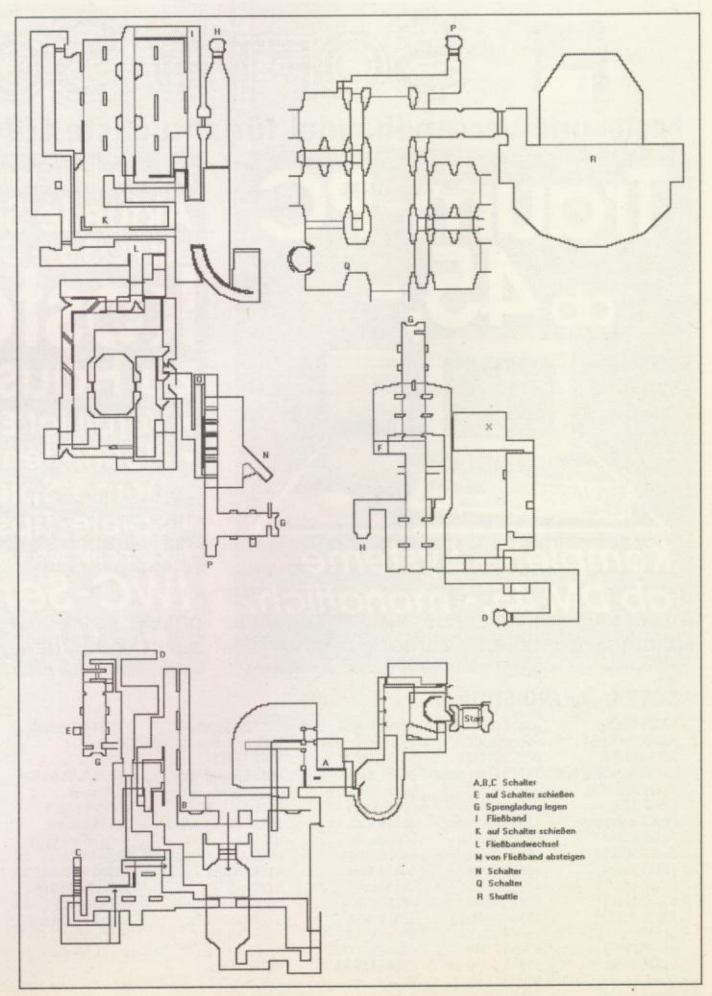
Level 14: Arc Hammer

Schalter bei A fährt Plattform in der Nähe des Starts rauf, gegenüberliegende Tür ist erreichbar. Auf dem Weg zu B









begegnet man zwei Dark Troopern Phase 1, Schalter bei B öffnet die Tür gegenüber (DT Phase 2 wartet). Über C und einige Abgründe zu D; in den kleinen Gang links kriechen. Bei E auf Schalter schießen und Sprengladung legen, Aufzug bei D ist jetzt offen. Bei F Aufzug benutzen und bei G Sprengladung legen (DT Phase 1). Ab in den Aufzug bei H. Bei I auf's Fließband, geduckt halten. Bei K auf Schalter schießen. Auf Fließband bei L rechts halten, dann springen; links halten, zweimal springen, einmal ducken; links halten und wieder ducken. Ducken, sobald Aufzug nach oben fährt, dann durchtreiben lassen, Schalter drücken und bei M runter vom Band. Bei N Schalter so oft drücken, bis durchgehende Linie auf gegenüberliegender Wand entsteht; jeder Schalter entspricht einer Wandspalte. Bei O nach oben, bei P Sprengladung legen (DT Phase 1), einen Stock höher fahren, alle DT töten. Bei Q Schalter drücken, Mohc kommt und geht, bei R wartet ein Tyderian Shuttle zum Fliegen in den Abspann.

Discworld

Robert Hübscher aus Bocholt hat Psygnosis brandneues Edeladventure gelöst und alle nicht gerade logischen, Rätsel geknackt. Grund genug für uns, ihm unsere POWER-Prämie zu verleihen und sein Konto mit 777 Dukaten aufzupolstern.

ACT 1

Wir beginnen das Spiel in Rincewinds Zimmer. Aus allen Träumen gerissen, machen wir uns auf in ein großes Abenteuer. Zuerst öffnen wir den Kleiderschrank und finden dort unseren Geldbeutel, den wir natürlich sofort in unser Inventar mit aufnehmen. Da uns der Erzkanzler sprechen möchte, besuchen wir ihn und erhalten den Auftrag, ein Buch aus der Bibliothek zu holen. Vorher müssen wir aber noch aus dem Schrank im unteren Teil der Universität den Besen holen, da wir mit ihm unsere magische Truhe aufwecken können. In dieser befindet sich nämlich eine Banane, mit der man den Bibliothekar zur Herausgabe des Buches überreden kann. Mit dem Buch im Gepäck geht es dann zurück zum Erzkanzler, der uns dann mit neuen Aufgaben beglückt. Es gilt nun 5 magische Gegenstände zu finden und diese dann dem Erzkanzler zu geben, damit der Drachenhort aufgespürt werden kann.

Der Stab stürmischer Thermaturgie

Diesen Stab findet man im Speisesaal beim Magier Windel Poons. Wenn dieser seinen Arm zum Essen ausstreckt, tauschen wir schnell unseren Besenstiel gegen seinen Stab aus, und schon ist der erste Gegenstand in unserem Besitz.

Das kleine Wesen mit schwachen Nerven

Dies ist der Kobold in der Kamera des Alchimisten. Bevor wir ihn allerdings aufsuchen können, müssen wir erst die Universitätstür öffnen. Hierzu unterhalten wir uns mit dem Zauberlehrling, der uns die geheimen Handbewegungen dazu zeigt. Den ebenso herbeigezauberten Frosch verstauen wir in der Truhe. Am Stall öffnen wir den Sack und nehmen uns daraus den Mais. Dann gehen wir zum Marktplatz und nehmen uns vom Stand eine Tomate, die wir auch sogleich auf den Steuereintreiber werfen. Wenn wir uns jetzt erneut eine Tomate nehmen, enthält diese einen Wurm, den wir vom Boden aufpicken können.

Diesen hängen wir an ein Stück Bindfaden, das wir im Spielzeugladen an der Straße bekommen. Der Kobold-Köder ist fertig! Nun geht es zum Alchimisten, der in der Gasse sein Labor hat. Dort schauen wir uns den Kasten auf seinem Labortisch einmal genauer an und sehen eine Kamera mit Auslöser, den wir auch betätigen. Ein Kobold kommt zum Vorschein. Den Mais werfen wir in den Glaskolben mit siedendem Öl, und das so entstandene Popcorn schießt durch den Raum. Dadurch wird der Alchimist abgelenkt, und wir können uns den Kobold greifen. Dieser entwischt uns jedoch und verschwindet in einem Mauseloch. Jetzt kommt der Köder ins Spiel. Durch ihn locken wir den Kobold aus dem Loch und angeln uns damit Gegenstand Nr. 2.

Die Spirale unfehlbarer Induktion

Am Marktplatz unterhalten wir uns mit einem Gassenjungen, der uns die Fähigkeit der Diebeskunst beibringt. Diese Fähigkeit wird jetzt in unserem Inventar als Symbol angezeigt. Die erhaltene Pumphose verstauen wir in der Truhe. Beim Frisör an der Straße schauen wir uns die Lockenwickler im Haar der Frau an und reden dann mit dieser. Wir können sie zu einer Frisur mit glatten Haaren überzeugen, weshalb der Frisör die Lockenwickler abnimmt und in seine Tasche steckt. Durch eine kleine Unterhaltung mit dem Haar-Stylisten erfahren wir von seiner Traumfrau. Während er noch davon träumt, leeren wir seine Taschen durch unsere neue Diebesfähigkeit und hoppla, da ist Gegenstand Nr. 3 – ein Lockenwickler.



Drachenodem

Am Palast lauschen wir dem Gespräch der beiden Wachen, die Probleme mit dem Aussehen Ihrer Frauen haben. Wir unterhalten uns mit einem und klicken das Fragezeichen-Symbol an. So spielen wir die beiden Wächter gegeneinander aus und sie lassen uns passieren. Im Palast gehen wir in das Badezimmer und holen uns den Spiegel von der Wand. Mit dem Spiegel im Inventar machen wir uns zur Gasse auf. Dort lassen wir uns aufs Dach katapultieren, indem wir auf einem magischen Stein stehenbleiben, der uns nach oben befördert. Wichtig ist, daß sich der Spiegel in unserem Inventar befindet und nicht in der Truhe, da diese uns nicht folgen kann. Beim Turm angekommen, befestigen wir an der Spitze der Fahnenstange den Spiegel und drehen diesen so, daß der Drache geblendet wird. Er faucht den Spiegel an, und damit sind wir im Besitz von Gegenstand Nr. 4.

Ein Behälter aus dem stärksten eisenhaltigen Metall

Bevor wir uns zum Marktplatz aufmachen, nehmen wir noch die Leiter vom Dach und verschwinden dann durch ein Fenster wieder nach unten. Am Platz suchen wir den "Psychiatricker" auf und unterhalten uns mit dem Troll. Bei einem erneuten Besuch ändert sich nun die Sitzordung, und wir können uns das Schmetterlings-Netz nehmen. Im Garten der "Unsichtbaren Universität" gehen wir den Pfad entlang, der uns zum Lieferanteneingang führt. Dort nehmen wir den Beutel Dünger und benutzen dann die Leiter, um an das Fenster heranzukommen. Mit dem Schmetterlings-Netz können wir dann den Pfannkuchen des Kochs fangen, worauf dieser entnervt aus der Küche verschwindet und damit seine Bratpfanne unbeaufsichtigt zurückläßt. Der letzte magische Gegenstand ist gefunden!

Alle fünf Gegenstände geben wir nun beim Erzkanzler ab. Leider möchte dieser jemand anderen dafür engagieren, um den Schatz aus dem Drachenhort zu holen.

Da hilft nur ein alter Trick. Mit einem Golddetektor bewaffnet machen wir uns zum Drachenhort in der Scheune auf. Dort erfahren wir von der magischen Bruderschaft und den goldenen Artefakten die wir finden müssen.

ACT 2

In der Bibliothek steht ein schäbiger Bursche mit einer goldenen Banane im Ohr. Man schaut sich diese an und redet dann mit ihm darüber. Gibt man ihm dann das vorher gefundene Gold, so tauscht er dieses gegen seine Banane. Diese gibt man dem Bibliothekar, welcher dann den Weg zum L-Raum öffnet. Der L-Raum ermöglicht uns nun in der Zeit zurückzureisen, bevor der Drache beschworen wurde.

Die Drachenbeschwörung

Schon kurz nachdem wir durch den L-Raum gegangen sind, erscheint ein Dieb in der Bibliothek und klaut ein Buch. Wir folgen ihm schnell durch einen Geheimgang und sehen ihn auf der nächtlichen Stadtkarte umherlaufen. Sobald er in sein Versteck gegangen ist, haben wir eine weitere Lokalität die wir besuchen können. Im Park stecken wir dem Betrunkenen (uns selbst) einen Frosch in den Hals. Den Schmetterling können wir dann mit dem Netz fangen und ihn auf die Lampe an der Töpferei benutzen. Der Mönch, der in der Gegenwart steht, wird naß und hängt seine Kutte auf die Wäscheleine neben der Toilette. Also müssen wir wieder in die Gegenwart, um uns die Kutte zu holen. Gleichzeitig schauen wir in der "Kaputten Trommel" vorbei und holen uns ein Glas. Hierzu schauen wir uns die grüne Flasche auf dem Regal an und bestellen dann beim Wirt. Zurück geht es nun wieder in die Vergangenheit. Wieder warten wir auf den Dieb, nur gehen wir diesmal vor ihm zu seinem Versteck. Dort reparieren wir das tropfende Abflußrohr und verstecken uns hinter dem Zaun. Wenn der Dieb kommt, benutzen wir das Glas auf dem Rohr und erfahren so die geheime Parole. Schnell die Kutte überstreifen und wir werden Zeuge der Drachenbeschwörung.

Der Passierschein

Aus der Wirtschaft holen wir uns in der Gegenwart das auf dem Bett liegende Laken und das Schaumbad. Durch ein Gespräch mit dem ängstlichen Burschen in der "Kaputten Trommel" erfahren wir von einem Geist. Erneut suchen wir die Wirtschaft auf, nur in der Vergangenheit. Dort stülpen wir uns das Laken über und öffnen das Schmuckkästchen. Leider hat uns der Bursche noch nicht alles erzählt und so müssen wir ihn noch einmal befragen. Also wieder zurück in die Gegenwart, den Burschen wieder befragen und dann ab in die Vergangenheit und erneut das Schmuckkästchen öffnen. Diesmal klappt alles und wir erhalten den Passierschein. Mit ihm können wir jetzt das Stadttor ungehindert passieren.

Der Gürtel mit goldener Schnalle

In der "Trommel" fangen wir eine Schlägerei an. Hierzu schauen wir auf das Bild hinter dem kleinen Burschen. Sobald dieser seinen Kopf dreht, kippen wir sein Glas um. Jetzt können wir die Leiter nehmen und uns einen Trommelstock holen, mit dem wir den Gong im Speisesaal schlagen. Daraufhin saust der Zauberlehrling sofort in den Raum und läßt seine Pflaumen auf der Bank liegen. Diese schnappen wir uns natürlich. Im Hexenhaus des dunklen Waldes füllen wir dann ein wenig Pudding in unseren Topf und machen uns danach auf zum Fischhändler. Dort umwickeln wir einen Kraken mit Bindfaden und plazieren das Tier in der Toilette. Den Pudding gießen wir hinterher. Dem Fischhändler legen wir nun eine verdauungsfördernde Pflaume zwischen seinen Kaviar. Dieser verspürt plötzlich ein dringendes Bedürfnis, und während er sich auf der Toilette mit dem Kraken amüsiert, schnappen wir uns seinen Gürtel.

Die Schornsteinbürste mit goldenem Griff

Mit der Schneevater-Puppe aus dem Spielzeugladen verstopfen wir den Schornstein des Alchimisten in der Gasse. In dem verlassenen Labor plazieren wir das kleine Faß mit Schießpulver im Kamin und benutzen den Bindfaden als Lunte. Das Faß und die Feuerwerkskörper finden wir in einer Kiste am Stadttor. Alsdann zünden wir den Faden mit den Streichhölzern aus der "Kaputten Trommel" an. Die Lunte führt übrigens durch das Rohr nach draußen. Bummm! Ein Knall und die Schornsteinbürste landet in unserer Truhe.

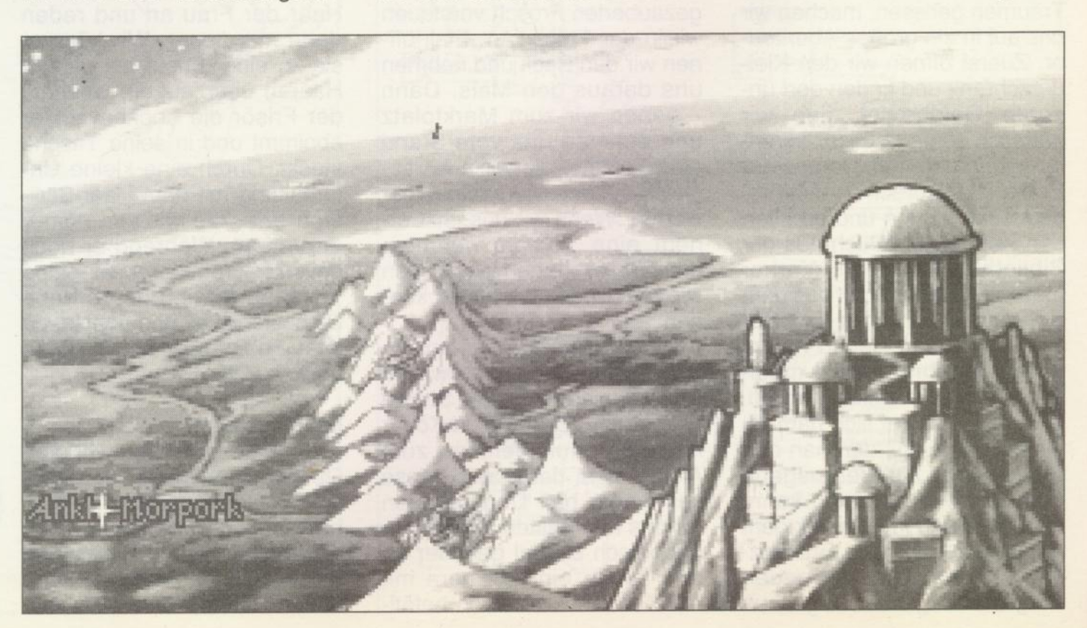
Die Narrenkappe mit einem goldenen Glöckchen

Dem Psychiatricker statten wir wieder einen Besuch ab und unterhalten uns kurz mit dem Troll. Diesmal werden wir von der Empfangsdame aufgerufen und zum Seelenklempner vorgelassen. Nach der Untersuchung finden wir uns auf dem Marktplatz wieder. Das Gepäck der Truhe hat sich allerdings um zwei Tintenklecksbilder erweitert, mit denen wir die Palastwachen wieder ärgern können. Im Palast überschütten wir den Narr mit Abfall aus der Mülltonne, die wir beim Pfad hinter der Unsichtbaren Universität gefunden haben. Der dreckige Narr eilt daraufhin sofort in seine Badewanne, die wir mit Schaumbad füllen. Durch die vielen Blasen ist dem Witzbold die Sicht versperrt, und wir können ihm unbemerkt seine Narrenkampe entführen.

Der goldene Dietrich und die goldene Kelle

Durch ein Gespräch mit dem Bauern im Palast erfahren wir, daß sich der Dieb in seine Behausung im Schatten-Viertel zurückgezogen hat. Am Ende der Welt schütteln wir die Kokospalme. Die heruntergefallene Kokosnuß fischen wir mit dem Schmetterlingsnetz auf. An die Kokosmilch kommen wir mit dem Schraubenzieher aus der Scheune. Durch eine Unterhaltung mit dem Gassenjungen, erfahren wir von einer geheimen Handbewegung, die nur ein echter Mann erlernen kann. Bevor wir die Toilette in der Vergangenheit aufsuchen, nehmen wir uns noch das Stärkemehl aus der Universitätsküche mit. Beim Klo lesen wir dann die Schmierereien an der Tür und erfahren von Sally und Ihrer Spezialbehandlung, die wir auch gerne einmal ausprobieren würden. Deshalb suchen wir das Bordell im Schattenviertel auf und reden dort mit Sally (die rechte Dame). Ihr geben wir dann auch unsere Kokusmilch, das Ei und das Stärkemehl. Nachdem wir die Spezialbehandlung als ganzer Mann überstanden haben, kehren wir wieder zum Gassenjungen zurück. Die gerade erhaltene Pumphose zeigen wir ihm und dürfen dann auch sofort die neu erworbene Fähigkeit bei den Alten ausprobieren.

Den Büstenhalter binden wir an die Leiter und benutzen diese am Schuppen des Diebes. Jetzt gelangen wir in seine Behausung. Anschließend kitzeln wir den Dieb mit der Feder und nehmen uns seinen golde-



nen Dietrich. Beim Maurer wenden wir die Handbewegung an und bekommen dadurch die goldene Kelle.

Der Goldzahn

Der Schnapper am Marktplatz verkauft uns einen Krapfen, den wir dem Abflußreiniger geben. Im Warteraum des Psychiatrickers unterhalten wir uns mit dem Milchmädchen und bekommen einen Zettel von ihr. Diese Notiz geben wir dem Frisör und bedienen dann den Apparat, um damit den Zahn des Abflußreinigers zu ziehen.

Jetzt können wir dem Drachen alle goldenen Teile geben. Anschließend kehren wir zum Marktplatz zurück und kaufen einen fliegenden Teppich bei der Hexe. Dann unterhalten wir uns nocheinmal mit ihr. Wenn die Hexe zum Kuß die Augen schließt, stibitzen wir ihr das Puddingbuch. Mit dem Buch kehren wir dann in die Bibliothek (Vergangenheit) zurück. Dort nehmen wir uns das Buch über Drachenhorte aus dem Regal, bevor es der Dieb klauen kann. Um das Cover zu vertauschen, benutzen wir das Pudding-Buch auf das Drachenhort-Buch. Zuletzt legen wir das Pudding-Buch mit dem nun roten Cover an die leere Stelle.

ACT 3

Durch Gespräche mit den Einwohnern von Ankh-Morpork erfahren wir die wichtigsten Eigenschaften und Utensilien eines Helden. Nur durch sie kann es ein Held schaffen, den Drachen zu besiegen.

Der Schnurrbart

Zuerst unterhalten wir uns mit dem Alchimisten und teilen ihm eine neue Einkaufsquelle für seine Knallkörner mit. Die Kamera sacken wir uns bei dieser Gelegenheit auch gleich ein. Im Badezimmer des Palastes nehmen wir die Bürste mit. Die Palastwachen kann man mit der Tüte oder den darin befindlichen Blutegeln überlisten. Beide Teile bekommt man vom Schnapper.

Im Wald betätigen wir am Wunschbrunnen die Kurbel, welche wir mit dem Schraubenzieher abmontieren. Den Topf füllen wir mit Wasser aus dem Eimer. In den Topf geben wir nun noch Seife, die wir in der Wirtschaft finden. Mit dem so entstandenen Seifenwasser, reinigen wir das Nummernschild des Eselkarren am Stall. Jetzt schauen wir uns den Aufkleber und das Schild, das jetzt lesbar geworden ist, an. Im Schatten-Viertel nehmen wir uns das Messer mit, das sich im Beutel im Schuppen des Diebes befindet. Damit lösen wir dann die Leiter in der Alchimistengasse vom Dach. Der gestürzten Assassine teilen wir die Nummer des Eselkarren mit. Am Marktplatz schneiden wir dem geprangerten Esel mit der Schere ein Stück vom Schwanz ab. Die Schere und ein Notizbuch finden wir beim Frisör.

Das Schwert, das "Ping" macht!

Im Palastkerker benutzen wir die Kurbel, um Lachi ein wenig zu strecken. Dadurch erhalten wir ein Schwert das "Poing" macht. Der Wächter am Stadttor gibt uns einen nützlichen Hinweis, wo wir unser Schwert stimmen lassen können. Dem Zwerg in der Mine zeigen wir unsere Waffe. Er ist bereit diese zu bearbeiten, wenn wir ihm ein Glas Holunderbeerwein bringen. Vom Wirt in der Kaputten Trommel erfahren wir den Lagerplatz des süßen Saftes. Jetzt suchen wir die Wirtschaft auf und gehen in den Raum des Ängstlichen. Die Tür schauen wir uns an und reden dann mit ihr. Anschließend benutzen wir den Schraubenzieher auf den Schwarzen Mann, und nach einer kurzen Unterhaltung (Wolke) verschwindet er in die Kaputte Trommel. Wir folgen ihm und füllen im Keller unter der Falltür unseren Krug mit dem Holunderbeerwein. Den Krug tragen wir übrigens selbst, da ihn sonst unsere Truhe leertrinkt. Dem Zwergenschmied übergeben wir dann den Krug und das Schwert, das von ihm nun gestimmt wird.

Das Muttermal

Das Skelett im Kerker des Palastes enthält einen Knochen, den wir mit Leim vom Spielzeugladen verbinden. Diesen Leimknochen geben wir dem Hund an der Wirtschaft. Jetzt können wir ungestört mit dem Seemann reden. Wir bestellen ihm ein Glas Milch und schauen uns seine Tätowierung an. Anschließend unterhalten wir uns mit ihm über sein Hautbild. Er gibt uns eine Pfeife, mit der man seine verschwundene Polly anlocken kann. In der Universität holen wir uns das Paket mit Stärke aus dem Schrank. Vorher müssen wir allerdings mit den Streichhölzern am Objekt Licht gemacht haben. Am Marktplatz lassen wir dann ein Ei fallen und nehmen die

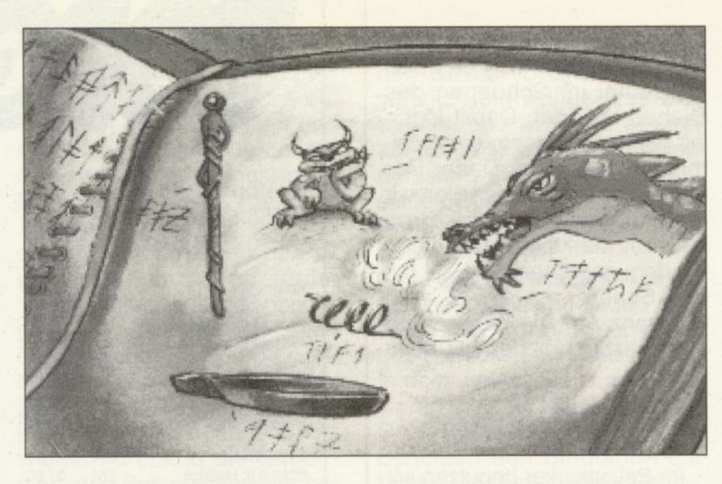
auf dem Boden kriechende Schlange mit. Auf das Reptil benutzen wir den Dünger und die Stärke. Den so erhaltenen Schlangenstab tauschen wir wieder gegen unseren alten Besenstiel bei Windel Poon in der Universität um. Sobald wir den Rand der Welt erreichen, benutzen wir die Pfeife des Seemanns. Ein Papagei fliegt ins Bild. Auf ihn werfen wir einen angezündeten Knallkörper.

Durch die Kombination von Besenstiel und Schmetterlingsnetz, erhalten wir einen langen Köcher, mit dem Polly aus dem Meer gefischt werden kann. Anschließend nehmen wir die Lampe von der Gabel. Auf diese Gabel benutzen wir den Hut aus dem Zimmer des Erzkanzlers, den wir uns vorher angeschaut haben müssen. Nachdem wir das Seil heruntergerutscht sind, suchen wir auf dem Panzer der Schildkröte nach der verlorenen Pfeife. Zurück beim Seemann, übergeben wir ihm diese und seine Polly. Beim Frisör nehmen wir uns das Notizbuch und die Schere mit.

Danach suchen wir den Psychiatricker zweimal auf und reden abwechselnd mit dem Troll und dem Milchmädchen, von der wir uns ein "Ottogramm" in das Notizbuch machen lassen. Dem Frisör am Wunschbrunnen geben wir dieses signierte Buch, und er verschwindet in seinen Laden. Dort unterhalten wir uns mit ihm und werden zu seinem Sohn, den Gassenjungen am Marktplatz, geschickt. Dieser rückt jedoch das Tatoo-Bildchen nicht freiwillig heraus. Wir schneiden deshalb das Gummi-Band der Maschine mit dem Messer ab und benutzen es als Bungee-Seil an der Spitze der Fahnenstange auf dem Turm.

Die Tarnung

Im Schatten-Viertel kratzen wir das Wandgemälde mit dem Spachtel ab, den wir in der Küche finden.



Der Zauberspruch

Das Magische Buch nehmen wir aus dem Regal hinten rechts in der Bibliothek.

Der Talisman

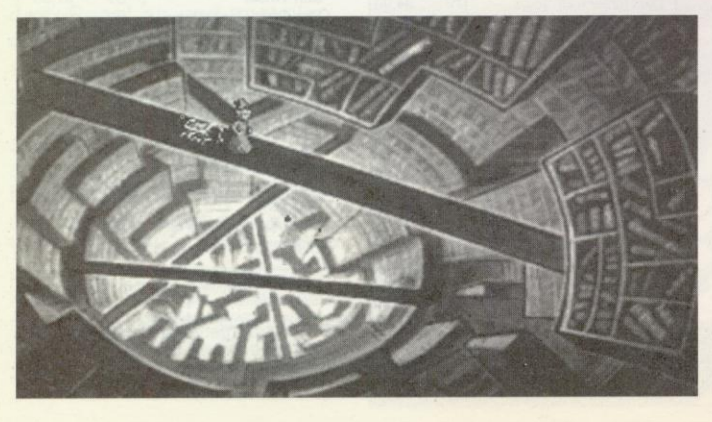
Zuerst holen wir uns am Versteck ein Sahnetörtchen ab. Beim Wirt der kaputten Trommel bestellen wir uns dann ein Glas Kaktussaft, in dem ein Wurm schwimmt. Diesen umwickeln wir mit Bindfaden und benutzen ihn als Kobold-Köder. Der Wicht hat sich als Ratte getarnt in einem Loch im Palast-Kerker versteckt. Wir klopfen anschließend bei Lady Käsedick und rennen dann sofort zu dem Pfad hinter Ihrem Haus. Während die Lady vorne zur Tür eilt, nehmen wir uns die Rosette, den Nagel und die Leine mit. Im Hexenhaus schauen wir uns die Zaubertränke hinter der Hexe an. Nach einem Gespräch mit der schrulligen Dame, verlangt sie wieder einen Kuß. Jetzt benutzen wir das Sahnetörtchen auf uns selbst. Als Belohnung dürfen wir uns einen Zaubertrank mitnehmen. Wenn wir der Wolle folgen, erreichen wir das Gehege eines Schafs. Dem Tier heften wir die Rosette an den Körper, und mit der reparierten Kobold-Kamera machen wir ein Foto. Den Schlegel vom Holzstapel nehmen wir auch noch mit. Das frischgemachte Bild kleben wir in einen Bilderrahmen, der beim Fischhändler an der Wand hängt. Jetzt können wir das Bild in der kaputten Trommel am Balken aufhängen. Hierzu benutzen wir den Schlegel und den Nagel. Nach einer kurzen Unterhaltung mit dem Angeber, bestellen wir ihm Bier, in das wir den Zaubertrank mischen.



Den Mönch in der Schlucht tricksen wir mit dem Teppich aus. Aus der nächsten Höhle nehmen wir die Augenbinde vom Hutständer. Bevor wir uns damit die Augen verbinden, knoten wir noch unsere Truhe an die Leine aus dem Drachenheim. Um an das Offlerauge zu kommen, tauschen wir es gegen unseren Geldbeutel aus, den wir vorher mit Sand neben dem Altar gefüllt haben.

ACT 4

Der an einen Felsen gefesselten Lady Käsedick nehmen wir die Schlüssel ab, mit denen wir ihren Drachenzwinger aufschließen. Dort fangen wir den Drachen "Mambo 16" ein und füttern ihn viermal mit Feuerwerkskörpern vom Stadttor. Automatisch gelangen wir nun in das heiß erwartete Finale. Dort brauchen wir nur noch dem Drachen unser Sahnetörtchen zu geben, und der Sieg ist unser!



Woodruff and the Schnibble...

Klaus-D. Wehmeier aus Bielefeld hat das französische Spiel mit dem ungewöhnlichen Namen für uns gelöst.

Vorab möchte ich Euch einige Ratschläge zum Spiel geben. Haltet Euch bitte nicht allzu streng an den von mir vorgegebenen Weg, sondern experimentiert lieber etwas in den Räumen herum. Ihr versäumt ansonsten zu viele lustige Szenen und es gehen einige heftige Lacher für Euch verloren. Die Türcodes zu den Ratssälen habe ich extra nicht mitgeschrieben, weil es viel mehr Spaß macht, wenn Ihr diese selbst findet. Nur an den Stellen, an denen den Programmierern bei der Übersetzung ein Fehler unterlaufen ist, habe ich den genauen Code aufgeschrieben. Viel Freude bei "Woodruff and the Schnibble of Azimuth."

Los gehts

Woodruffs Abenteuer beginnt, nachdem er erleben mußte, wie der Obersack Prof. Azimuth entführt und seinen Lieblingsteddy mit einem Revolver den Garaus macht.

Völlig verwirrt und ohne einen Funken an Erinnerung betritt er die Straße vor Azimuths Haus.

Er schaut sich um und entdeckt einen Hosenknopf, welchen er einsteckt. Auf dem Dach liegt ein Stiefel, an welchen er jedoch nicht herankommt und im Hintergrund ist ein Gerät, welches er jedoch nicht bedienen kann, da er die Bedienungsanweisung noch nicht lesen kann.

Er geht zurück ins Haus und sieht sich um. An der Mauer vorm Haus lehnt ein Gaffer, mit dem Woodruff ein Gespräch beginnt. Von ihm erfährt er, daß ein gewisser H.-P. Sebastian, der sich in der Bar der Schluckspechte aufhält, näheres über das Geschehen in Azimuths wüßte. Woodruff macht sich also auf die Suche nach ihm.

Zuerst begibt er sich zur Gasse des traurigen Buzuk und erfährt von diesem etwas über das Leben in der Stadt.

Er unterhält sich mit der jungen Frau und diese berichtet, daß sie jedes Gesicht der Stadt kenne, ihn aber noch nie gesehen habe.

Sein Weg führt nun zur Elendsbrücke, wo Woodruff eine Kiste findet. Diese hebt er

auf und versetzt der Mutter unter der Kiste einen Tritt. Nun kann er diese aufheben und fragt den Bettler, ob er beruhigt den Fluß überqueren könne. Da dieser ihm eine falsche Auskunft gibt, wirft Woodruff die Mutter nach ihm und bekommt einen Stiefel zurückgeworfen. Diesen steckt er ein und begibt sich zu Azimuths Haus. Er wirft den Stiefel aufs Dach, worauf nun beide Stiefel vor seinen Füßen landen. Als er sie aufhebt, stellt er fest, daß sich in einem der Stiefel ein Bild Azimuths befindet, welches er zu der jungen Frau in der Straße des traurigen Buzuk bringt. Er erhält von ihr einen Zeitungsartikel und begibt sich nun zur Säufergasse. Den Fluß kann er nun getrost überqueren (Mutter einstecken) und trifft in der Säufergasse, wie solls auch anders sein, auf einen Säufer. Dieser ist so betrunken, daß er nicht in der Lage ist, ein Gespräch zu führen und Woodruff wendet sich ab. Er steckt noch schnell einige Federn ein und begibt sich nun in die Bar der Schluckspechte.

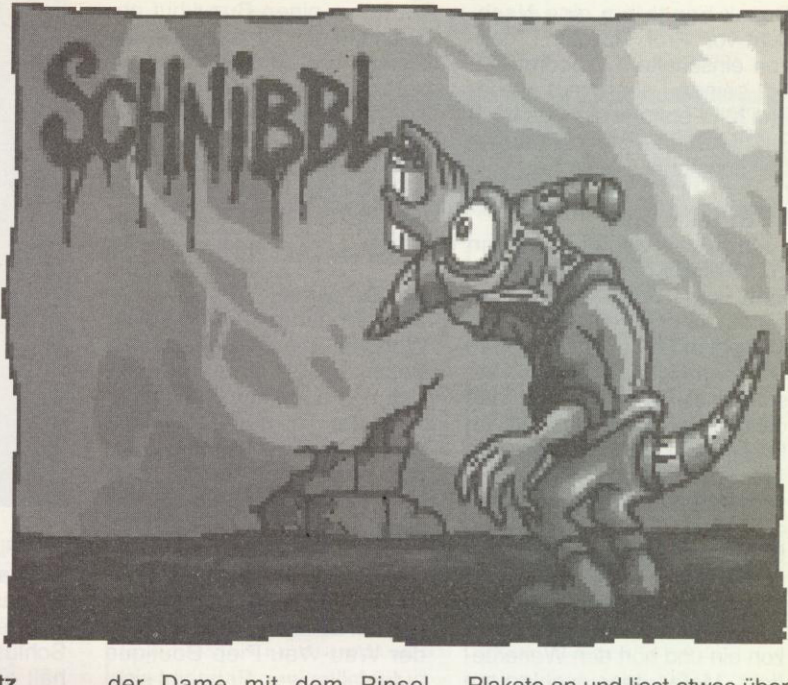
Bei den Schluckspechten

An der Bar steht ein Mann, dem er eine Tasse Kaffee abschwatzt. Nachdem dieses geklappt hat, begibt Woodruff sich nach oben. Hier spricht er mit der Wirtin, die, wie sich herausstellt, seine frühere Schullehrerin ist und ihm ein A, welches Azimuth für ihn hinterlassen hat, überreicht. Sie berichtet, daß der Typ an der Bar H.-P. Sebastian sei und bringt Woodruff, als dieser ihr den Zeitungsartikel überreicht, noch schnell das Lesen bei. So gerüstet, läßt es sich schon viel leichter leben und Woodruff probiert seine neue Fähigkeit sofort am Plakat in der Bar aus. Bevor er wieder an die Bar zu H.-P. Sebastian verschwindet, wartet er noch, bis der Barmixer von der Decke geschwebt kommt und klaut ihm noch schnell einen Flaschenöffner aus der Tasche.

Wieder an der Bar, beginnt Woodruff ein Gespräch mit H.-P. Sebastian und erlangt dabei sein Gedächtnis zurück. Als dieses geschieht, wacht er im Titelbild auf, schwört dem Obersack Rache und steckt den Pinsel ein.

Wieder in der Säufergasse, taucht er den Pinsel ins Teerfaß und gibt dem Säufer die Tasse Kaffee. Dieser übereicht ihm als Dank eine Meto-Uhr und Woodruff begibt sich wieder in die Gasse des traurigen Buzuk. Geht einmal den oberen Weg der Elendsbrücke.

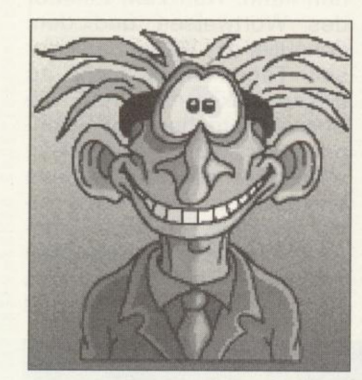
In der Gasse des traurigen Buzuk setzt er das A in das A im Stein ein und erhält nun ein Tobozon. Dieses benutzt er und erhält die erste Nachricht von Prof. Azimuth. Er liest noch schnell das Plakat und begibt sich nun zur Treppengasse. Hier findet er eine Konservendose, an welche er kickt. Tut er dieses mehrere Male, erhält er eine Bohne und kann die Dose einstecken.





Der Amtsschimmelplatz

Woodruff begibt sich nun zum Haus von Azimuth und benutzt von hier den Fahrstuhl in die nächte Etage. Er landet auf dem Amtsschimmelplatz und geht von dort zum Brotophotonplatz und liest dort das Einstellungsplakat. Er greift zum Tobozon und wählt sofort die angegebene Nummer. Um eine Einstellung zu bekommen, benötigt er ein Foto und die Atemfunktionsbescheinigung. Woodruff geht nun zur Wau-Wau-Piep Boutique und spricht mit dem Spieler. Dieser gibt ihm die Auskunft, daß sich hinter der Boutique ein Eingang zu einer Spielhölle befindet, in der Woodruff das große Geld machen könne.



Er betritt die Boutique und schaltet mit der Mutter das Dynamorad aus. Der Boutiqebesitzer schläft nun ein und Woodruff kann den Finger aus Morphoplastock an sich nehmen. Zurück in der Boutique, versucht er ein Gespräch mit Karl-Heinz (dem Papagei) zu beginnen. Dieser ist allerdings so von dem Anblick des Pinupgirls fasziniert, daß er zu keinen Gespräch bereit ist. Woodruff malt der Dame mit dem Pinsel einen Bikini und kann nun mit Karl-Heinz sprechen. Von ihn erfährt er, daß Karl-Heinz ehemals Portier im Club der guten Sitten war und dort wegen fehlender Schwanzbehaarung entlassen wurde. Wenn Woodruff ihm zu neuen Federn verhelfe, würde er ihm einige interessante Türen im Club öffnen. Woodruff gibt die gefundenen Federn an Karl-Heinz weiter und begibt sich nun in den dunklen Raum nebenan. Dort spielt er etwas an dem Flumpelrätz und dem Prödelwurz herum, bringt diese in die richtige Position, drückt den Schalter, worauf eine Nase erscheint. In diese steckt er den Finger aus Morphoplastock und es öffnet sich die Türe zur Spielhölle.

Diese betritt Woodruff. Er schaut sich um und da er noch keinen Struhl besitzt, geht er erstmal ins Freudenviertel nebenan.

Flipperei

Er redet dort mit der alten Schachtel und erfährt den Zimmercode zum Thronsaal des Sultans. Er spielt einige Male am Flipper, welchen er bald in die Ecke donnert, und erhält nun seinen ersten Struhl. Mit diesem spielt er einige Male am Spielautomaten und mehrt so sein Geld. (Ruhig des Öfteren spielen und auch in die Spielhölle zum Wetten gehen).

Woodruff begibt sich zum Turm der virtuellen Reisen und räumt den Meteoriten aus dem Weg.

Auf zum Brotophoton-Platz und mit dem Fahrstuhl zum Obersackplatz. Hier schaut Woodruff die herumhängenden Plakate an und liest etwas über die Tobozonsendung einer Miss Voll&Ganz. Er erfährt, daß der Besitzer der Virtuellen-Reise ein gewisser Ernst Blinzt ist und schaltet nun sein Tobozon ein und wählt die Sendung der Miss Voll&Ganz. Woodruf verliebt sich in Miss Voll&Ganz und bemüht sich um ein Gespräch mit ihr. Er wählt die Nummer ihrer Sekretärin und diese verspricht ihm, daß sie sich bemühe, ihm die Privatnummer der Voll&Ganz zu besorgen. Tobozon ausschalten und sofort wieder benutzen und Woodruff erhält die Telefonnummer.

Er ruft bei ihr an, und sie teilt ihm mit, daß sie kein Interesse an einem Gespräch oder Treffen mit ihm habe.

Woodruff nimmt die Hemdbrust an sich und betritt nun das Prothesengeschäft. Hier ersteht er eine Brille und ein starkes Kinn. Er geht zu dem Dreckfleck und als er diesen näher betrachtet, fällt ihm ein Müllsack aufs Hirn. Diesen hebt er auf und begibt sich nun zum Fabrikvorplatz. Hier findet er einen Zeitungartikel, aus dem er entnimmt, daß Miss Voll&Ganz des öfteren in Begleitung des Obersack gesehen worden sei und sich zwischen den Beiden eine zarte Beziehung anbahne. Deprimiert sinkt Woodruff auf der rosa Bank nieder und verliert allen Mut. Nachdem er in Tränen ausgebrochen ist, (mehrere Male auf die Bank klicken) drückt er die Klingel und ein kleiner Buzuk bringt ihm ein Taschentuch. Nun fliegt eine Papierschwalbe durch das Türloch. Woodruff drückt erneut die Klingel und der kleine

Buzuk bringt ihm eine Nachricht von Prof. Azimuth.(Tobozon einschalten) Woodruff findet seinen Lebensmut wieder und führt erstmal ein Gespräch mit dem Chef der Anhänger der Schnibble-Sekte.

Im Buzuktempel

Woodruff begibt sich nun zum Tempel der Buzuk und erfährt vom Torwärter, daß dieser ihn für eine Haselwal in den Tempel einlasse. Er begibt sich nun zum Nußhändler am Amtschimmelplatz und erfährt, daß dieser seine letzte Haselwal an Ernst Blinzt verkauft habe. Am Turm der virtuellen Reisen erfährt Woodruff, daß Ernst Blinzt die Hasel zum Stützen seiner Sandelholzkiste benötige und überlegt, was er ihm im Tausch für die Nuss wohl anbieten könne. Er schaltet das Tobozon ein und hört den Wetterbericht. Meteoriteneinschlag am Amtschimmelzentrum ist zu erwarten und Woodruff begibt sich dorthin. Er benutzt die Meto-Uhr und nach kurzem Warten schlägt der Meteorit im Zentrum des gemalten Kreuzes ein. Woodruff ist nun im Besitz einen Meteoritenstücks, mit welchem er sich zu Ernst Blinzt begibt. Dieser tauscht ihm den Meteoritensplitter gegen die Haselwal ein und Woodruff begibt sich zum Buzuk-Tempel. Nun möchte der Tempelwärter Haselwalmark, um ihn einzulassen, und Woodruff benutzt erneut das Tobozon, um den Wetterbericht zu hören. Meteoriteneinschlag am Obersackplatz wird erwartet und Woodruff begibt sich nach dorthin. Er benutzt die Meto-Uhr, doch muß er feststellen, daß die Haselwal nicht auf dem Aufschlagpunkt liegen bleibt. Er begibt sich zur Säufergasse, taucht die Haselwal in den Teertopf und nun klappts und Woodruff hat sein Haselwalmark.

Auf dem Weg zum Buzuktempel trifft Woodruff am Trockenbrunnenplatz auf einen degenerierten Weisen und kauft ihm einen Buzukhut ab. Er erfährt den Zimmercode des Weisen und wird von ihm gebeten, die Frau des Weisen, welche sich im Tempel aufhält, zu grüßen.

Woodruff gibt das Haselwalmark an den Wächter und darf den Buzuktempel endlich betreten.

Der Zeitweise

Im Eingangsbereich steckt Woodruff den Deckel und den Bezinkanister ein und begibt sich nun auf einen Rundgang.

An der Tür des Zeitweisen hängt eine Botschaft und Woodruff erfährt, daß der Zeitweise sich im Ratssaal befindet. Er begibt sich dorthin und erfährt, daß dem Zeitweisen seine Elementarsilbe abhanden gekommen ist. Woodruff denkt an die Uhr mit Zeitsilbe, welche ihm in der Wau-Wau-Piep Boutique aufgefallen war. Er begibt sich, nachdem er den Wetterbericht gehört hat, zum Freudenviertel und füllt seinen Buzukhut mit Regen. Nun hat er einen H-Zwei-O-Hut und er versucht, die Uhr in Gang zu setzen. Er muß festellen, daß das Rohr an der Uhr ein Loch aufweist und das Wasser sofort wieder durch dieses entweicht.

Zurück im Buzuktempel begibt Woodruff sich in die dritte Etage und findet am Zimmer des Kraftweisen die Nachricht, daß sich dieser im Thronsaal beim Sultan befinde. Woodruff geht in den Thronsaal und spricht mit dem Kraftweisen. Dieser teilt ihm mit, daß er seine Energiesilbe verloren habe und sich diese im Tresor im Thronsaal befinde. Um den Safecode zu erhalten, muß Woodruff allerdings in die Vergangenheit reisen, wozu er zur Zeit allerdings noch nicht in der Lage ist.

Woodruff nimmt den Zettel mit den Zauberformel von der Wand und wendet sich nun dem Sultan zu. Dieser berichtet, daß er mit seinem letzten Zahn die Bierflaschen öffnen müsse, worauf ihm Woodruff





den Flaschenöffner überreicht. Als Dank wird er zum Buzukritter geschlagen und erhält als Zeichen seiner Ritterschaft ein Schlüsselbund. Weiterhin erhält er die Herrsch-Silbe und spricht mit dem Sultan über den Schnibble.

Er hebt das Kaugummi vom Boden auf und liest die Speisekarte, welche am Bücherregal hängt.

Wau-Wau-Piep

Jetzt begibt er sich zur Wau-Wau-Piep Boutique, benutzt dort Kaugummi und H-Zwei-O-hut und kommt mit der Zeitsilbe in den Ratssaal zurück. Die Silbe übergibt er dem Zeitweisen und erhält hierfür die Ratssilbe.

Jetzt geht er zum Wortweisen, welchen der Verlust seiner Elementar-Silbe dermaßen verwirrt hat, daß er den Weg zum Ratssaal nicht mehr finden kann. Nun zum Zimmer des Wortweisen und dem Schoßtier des Weisen, welcher seit Tagen nicht mehr zu Essen bekommen hat, die Bohne übergeben. Zur Belohnung gibts die Elementarsilbe, welche er dem Wortweisen bringt, und im Tausch dafür erhält Woodruff zwei neue Türcodes. Vom Geschmacksweisen erfährt er, daß diesem das Schnapluregewürz fehlt und Woodruff verspricht, ihm dieses zu besorgen. Den Samen für dieses Gewürz findet er im Versuchslabor, und nachdem er diesen im Trockenbrunnen einpflanzt und mit etwas Wasser begossen hat kann er das Gewürz dem Geschmacksweisen übergeben. (Bevor ihr das Gewürz übergebt sprecht einige Male mit dem Weisen). Als Dank für die Hilfe erhält Woodruff eine Portion Buzuioli und geht nun zum Raum des Gesundheitsweisen. Dieser ist nicht in seinem Zimmer, hat aber die Nachricht hinterlassen, daß Ernst Blinzt ihn zum entlausen seiner Virtuellen Reise bestellt habe und das, falls er noch nicht zurück sei, bitte ein Suchtrupp ausgesandt werden möchte.

Virtueller Turm

Woodruff begibt sich zum Turm der virtuellen Reisen und befreit den Weisen aus dem Spiel. Er erhält zum Dank die Gesundheitssilbe und kann nun die Formel zur Reise in die Vergangenheit zusammenstellen.

Woodruff begibt sich zur Gedenkstätte und wendet dort die Vergangenheitsformel auf die Statue des Großmameluk an und befindet sich nun in der Vergangenheit.

Hier angekommen, nimmt er den Maiskolben vom Boden auf und untersucht das umgestoßene Glas. Schaut unter den Stein und findet hier in einem Helm einen Goldfisch. Diesen steckt er dem Großmameluk in die Rüstung und nimmt ihn in der Zukunft von dort wieder an sich.

Jetzt unterhält er sich mit dem sterbenden Buzukkrieger, doch dieser will nicht mit ihm reden, weil er ein Mensch ist. Woodruff gibt ihm das Schlüsselbund und wird nun als Buzukritter erkannt. Er erhält den





Versand: Liegnitzer Straße 13 · 82194 Gröbenzell

Telefon: (0 81 42) 5 96 40

Telefax: (0 81 42) 5 46 54

BESTELLANNAHME: MO. – DO. 9.00–18.00, FR. 9.00–17.00

Unser Ladenlokal in AUGSBURG

Karolinenstraße / Ecke Karlstraße

Mo.–Fr. 9.00–13.00 + 13.30–18.00, Sa. 9.00–12.00 Uhr

CD ROM Programme

11TH HOUR DT. ANL. *	109,90
1942 PACIFIC AIR WAR GOLD DT. ANL.	69,90
7TH. GUEST DT. ANL.	**24,90**
ACES OF THE DEEP KOMPL. DT.	89,90
ACROSS THE RHINE KOMPL. DT. *	89,90
AEROSMITH: QUEST FOR FAME	99,90
AIRBUS A340 MULTIMEDIA ENCYCLOPDIE	99,90
AIR COMBAT CLASSICS INCL. BATTLEHAWKS 1942 / SECRET WEAPONS / FINEST HOUR & SCENERIES	89,90
AIR TRANSPORT PILOT INCL. SCENERY USA	139,90
ALADIN UND DIE WUNDERLAMPE (MÄRCHEN)	39,90
ALIEN BREED: TOWER ASSAULT DT. ANL.	**65,90**
ALIEN OLYMPICS DT. ANL.	59,90
AL QADIM KOMPL. DT.	69,90
ALIEN LOGIC – SSI –	79,90
ALONE IN THE DARK I KOMPL. DT.	39,90
ALONE IN THE DARK I & II KOMPL. DT.	65,90
ALONE IN THE DARK III KOMPL. DT.	89,90
ARCHON ULTRA KOMPL. DEUTSCH	75,90
ARMORED FIST KOMPL. DT.	85,90
ATARI 2600 ACTION PACK	**49,90**
AWARD WINNERS PLATINIUM inkl. LEMMINGS CIVILIZATION & ELITE 2 DT. VERSION	**59,90**
B 17 FLYING FORTRESS DT. ANL.	39,90
B.C. RACERS DT. ANL.	79,90
BAP: PIK SIBBE AUCH AUDIO CD	39,90
BATTLEBUGS KOMPL. DT.	44,90
BATTLECHESS COLLECTION	69,90
BATTLEDROME KOMPL. DT.	44,90
BATTLEISLE 2 KOMPL. DT.	89,90
BATTLEISLE II SCENERY – ERBE DES TITAN – K.D.	54,90
BEAVIS & BUTTHEAD SCREENSAVER	**39,90**
BIOFORGE KOMPL. DT.	**85,90**
BM HATTRICK SUPPORTER KOMPL. DT.	49,90
BOLO DT. ANLEITUNG	49,90
BUREAU 13 DT. ANL.	75,90
BURNING STEEL & MISSION 1 – 3 KOMPL. DT.	89,90
BURNING STEEL II	39,90
BURNTIME KOMPL. DT.	**24,90**
CAMPAIGN KOMPL. DT.	35,90
CHAOS CONTROL DT. HANDB. *	**89,90**
CINEMANIA – MICROSOFT – 1995 FILMDT.-BANK	139,90
CLASSIC ADVENTURE inkl. LOOM / MANIAC MANSION / INDIANA JONES 3 / MONKEY ISLAND 1 KOMPL. DT.	99,90
COLONIZATION & CIVILIZATION KOMPL. DT.	89,90
COMANCHE INCL. MISSION 1 & 2 KOMPL. DT.	69,90
COMBAT CLASSICS 3 inkl. HISTORY LINE/ CAMPAIGN/GUNSHIP 2000 DT. HANDBUCH	69,90
COMMANDER BLOOD	85,90
CORE SUPER GAMES inkl. HEIMDALL / THUNDERHAWK / CURSE OF ENCHANTIA DT. ANL.	19,90
CREATURE SHOCK KOMPL. DEUTSCH	79,90
CYBERIA	**29,90**
CYBERRACE KOMPL. DT.	29,90
DARK FORCES KOMPL. DT.	**89,90**
DARKSEED KOMPL. DT.	29,90
DAS AMT KOMPL. DT.	89,90
DAS SCHWARZE AUGE: – DSK – KOMPL. DT.	**39,90**
DAVID BOWIE –JUMP– WINDOWS	75,90
DAWN PATROL KOMPL. DT.	49,90
DEPTH DWELLERS (INCL. 3 D BRILLE)	44,90
DER PLANER INCL. DATA DISK KOMPL. DT.	39,90
DER REEDER KOMPL. DT. *	79,90
DESCENT DT. ANLEITUNG	75,90
DESERT STRIKE	39,90
DIE BOX COMPIL. inkl. DYNATECH/ WHALES VOYAGE/BURNTIME KOMPL. DT.	54,90
DIE VERRUECKTE RALLYE KOMPL. DT. *	**85,90**
DIGGERS	24,90
DINOSAURS – MICROSOFT – KOMPL. DEUTSCH	139,90
DISCWORLD DT. ANL.	89,90
DOGFIGHT DT. HANDB.	35,90
DOPPELPASS (ANSTOSS & WORLD CUP) KPL. DT.	**49,90**
DRAGONS LAIR DT. ANL.	**29,90**
DRAGON LORE – LEGEND BEGINS – KOMPL. DT.	**39,90**
DREAMWEB KOMPL. DT.	85,90
DUNE I KOMPL. DT.	39,90
DUNE II – BATTLE OF ARAKIS – KOMPL. DT.	39,90
DUNGEON MASTER 2 KOMPL. DT. *	85,90
EARTH SIEGE MISSIONS KOMPL. DT.	59,90
EARTH SIEGE KOMPL. DEUTSCH	95,90
ECSTATICA DT. ANL.	89,90
ELITE 2 – FRONTIER – DT. ANL.	29,90
ELITE PLUS KOMPL. DT.	35,90
EMPIRE DE LUXE (DOS & WINDOWS) KOMPL. DT.	75,90
EYE OF THE BEHOLDER TEIL I	19,90
EYE OF BEHOLDER TRILOGY 1–3 KOMPL. DT.	89,90
F117 A NIGHTHAWK	35,90
F 14 FLEET DEFENDER GOLD DT. HANDB.	89,90
F 14 TOMCAT + 5 SPIELE DT. ANL.	19,90
F15 STRIKE EAGLE III DT. HANDB.	35,90
FALCON 3.0. DT. HANDB.	**35,90**
FANTASY FEST inkl. STRONGHOLD / DUNGEON HACK / FANTASY EMPIRE / UNLIMITED ADV.	85,90
FIELDS OF GLORY KOMPL. DT.	**39,90**
FIFA INTERNATIONAL SOCCER DT. HANDB.	79,90
FLAMINGO TOURS KOMPL. DT.	89,90
FLASHBACK KOMPL. DT.	**59,90**
FLIGHT COMMANDER II	79,90
FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN KOMPL. DT. *	79,90
FLIGHT SIM TOOL KIT (DOMARK)	24,90
FLIGHT UNLIMITED DT. HANDB.	**89,90**
FOOTBALL MANAGER – THE FINAL DT. HANDB.	**24,90**
FORMULA ONE GRAND PRIX DT. HANDB.	35,90
FOTOSHOW: CHINA / ALASKA / NEUSEELAND	je 44,90
FRONTIER – FIRST ENCOUNTERS – KOMPL. DT.	**79,90**
FRONT LINES KOMPL DEUTSCH	69,90
FULL THROTTLE / VOLLGAS *	89,90
FUSSBALL WELTMEISTERSCHAFTEN 1930-1994	**85,90**
GADGET	89,90
GAMETEK COMPLIATION INCL. ELITE 2/ HUMANS 1 & 2/NOMAD KOMPL. DT.	**29,90**
GONE FISHIN	89,90
GRANDEST FLEET DT. ANL.	75,90
GREAT COURTS 2 DT. ANLEITUNG	29,90
GREAT NAVAL BATTLES III	**79,90**
GREMLIN COMPILATION inkl. ZOOL / NIGEL MANSELL / LOTUS TURBO 3	24,90
GUILTY DT. ANL.	59,90
GUNSHIP 2000 DT. HANDB.	35,90
HAMMER OF THE GODS KOMPL. DT.	79,90
HARPOON CLASSICS INCL. SCENARIOS&EDITOR	69,90
HARRIER JUMP JET DT. ANL.	39,90
HELL DT. ANL.	99,90
HERBERT GRÖNEMEYER CD-ROM/CD-AUDIO	34,90

CD ROM Programme

HIGH SEA TRADERS KOMPL. DEUTSCH *	69,90
HÖHLENWELT SAGA KOMPL. DT.	89,90
HURRA DEUTSCHLAND KOMPL. DT.	69,90
I N C A KOMPL. DT.	29,90
INDIANA JONES 3 ADVENTURE KOMPL. DEUTSCH	39,90
INDY CAR RACING (PAPYRUS) INCL. MAUSMATTE	**35,90**
INFERNO KOMPL. DEUTSCH	**35,90**
INTERNATIONAL TENNIS OPEN DT. ANL.	85,90
IRON ASSAULT KOMPL. DT.	**79,90**
ISHAR III KOMPL. DT.	85,90
JORDAN IN FLIGHT (CLASSIC)	**29,90**
JUNGLE STRIKE DT. ANL.	**65,90**
KICK OFF 3 KOMPL. DT.	34,90
KIDS ON SITE	**54,90**
KINGS QUEST 7 PRINCE-LESS BRIDE KOMPL. DT.	89,90
KLIK'N'PLAY KOMPL. DT.	89,90
KYRANDIA 2 –HAND OF FATE–	**39,90**
KYRANDYA 3 -MALCOMS REVENGE-KOMPL. DT.	89,90
L-ZONE	85,90
LANDS OF LORE DT. ANL.	**34,90**
LARRY 1–6 COLLECTION DT ANL.	89,90
LARRY 5 & PERFECT GENERAL DT. ANL.	39,90
LEISURE SUIT LARRY I	29,90
LEMMINGS 3 DT. ANL.	69,90
LEMMINGS FÜR WINDOWS DT. ANL.	**49,90**
LITTLE BIG ADVENTURE KOMPL. DT.	95,90
LINKS 386 inkl. 2 SCENERYS	65,90
LINKS GOLF DT. ANL.	29,90
LOLLYPOP DT. ANL.	69,90
LOST EDEN DT. HANDB.	**79,90**
LOST SIGNALS KOMPL. DT. *	**79,90**
LOTHAR MATTHÄUS SUPER SOCCER K.D. *	79,90
M 1 TANK PLATOON plus 50 GAMES	29,90
MAGIC CARPET KOMPL. DT.	95,90
MAGIC CARPET DATA HIDDEN WORLDS K.D.*	**39,90**
MANIAC MANSION 2 – DAY OF TENTACLE KPL. DT.–	89,90
MASTER OF MAGIC KOMPL. DT.	**89,90**
MASTER OF ORION & U.F.O. DT. ANL.	69,90
MEGALOMANIA DT. ANLEITUNG	29,90
MEGA PACK inkl. MEGAFORTRESS & SCENERY OPER. SLEDGEHAMMER	19,90
MENZOBERRANZAN (SSI) INCL. MAUSMATTE	39,90
MEPHISTO GENIUS 2.0 DT. HANDB. *	89,90
MICROCOSM DT. ANL.	34,90
MIG 29 & GUNSHIP DT. ANLEITUNG	39,90
MIGHT & MAGIC 3 KOMPL. DT.	39,90
MIGHT AND MAGIC TRILOGY 3 – 5 KOMPL. DT.	99,90
MONKEY ISLANDS I KOMPL. DEUTSCH	39,90
MONKEY ISLANDS II KOMPL. DT.	39,90
MONTY PYTHON COMPLETE WASTE OF TIME	89,90
MYST – DT. HANDBUCH	99,90
NASCAR RACING (PAPYRUS) INCL. MAUSMATTE	39,90
NAVY STRIKE KOMPL. DT. *	89,90
NBA LIVE 95 BASKETBALL DT. HANDB.	**89,90**
NOCTROPOLIS KOMPL. DT.	85,90
NOVASTORM DT. ANL.	89,90
NHL ICEHOCKEY 95 DT. HANDB.	85,90
OLDTIMER KOMPL. DT.	**49,90**
OUTPOST (SIERRA) INCL. MAUSMATTE	39,90
PANZERGENERAL (SSI) INCL. MAUSMATTE	**39,90**
PATRIZIER KOMPL. DT.	**39,90**
PC-JURIST WINDOWS (HGB/BGB/StGB)	84,90
PEGASUS 1/95 (6.0)	**29,90**
PETER GABRIEL XPLORA	89,90
PGA TOUR GOLF 486 DT. HANDB.	85,90
PINBALL DREAMS DELUXE DT. ANL.	69,90
PINBALL FANTASIES DE LUXE DT. HANDB.	69,90
PIRATES! GOLD DT. HANDB.	35,90
POLICE QUEST 4 (SIERRA) INCL. MAUSMATTE	39,90
POPULOUS II & POWERMONGER (CLASSIC)	**29,90**
POWERHITS BATTLETECH: BATTLETECH 1 & 2 / MECHWARRIOR	34,90
POWER UP COMPIL. inkl. PIRATES GOLD / FORMULA ONE G.P. / F 15 STRIKE EAG 3 DT. ANL.	79,90
PREMIERE MANAGER 3	59,90
PRINCE –SYMBOL INTERACTIVE– CD	105,90
PRIVATEER & STRIKECOMMANDER DT. HANDB.	89,90
PROJECT TODESPLADDE	29,90
PROTOTYPE KOMPL. DT. *	85,90
PSYCHO PINBALL DT. ANL.	**69,90**
PYROTECHNICA DT. ANL.	**59,90**
ranTRAINER KOMPL. DT.	99,90
RAVENLOFT – SSI – KOMPL. DT.	69,90
RAVENLOFT 2 – STONE PROPHET –	**79,90**
REBEL ASSAULT DT. VERS.	**65,90**
RED BARON & RAILROAD TYCOON DT. ANL.	39,90
RENEGADE – BATTLE FOR JACOBS STAR –	85,90
RETRIBUTION DT. ANL.	79,90
RINGS OF MEDUSA GOLD KOMPL. DT.	75,90
RISE OF THE ROBOTS KOMPL. DEUTSCH	49,90
RISE OF THE TRIAD – VOLLVERSION – DT. ANL.	49,90
ROBINSONS REQUIEM ENHANCED KOMPL. DT.	75,90
ROBOCOP 3 & DUNE 1	39,90
ROYAL FLUSH PINBALL	59,90
SAM & MAX – HIT THE ROAD – KOMPL. DT.	95,90
SEAWOLF SSN 21 KOMPL. DEUTSCH	49,90
SECRET WEAPONS OF LUFTWAFFE INCL. SCEN.	39,90
SENSIBLE WORLD OF SOCCER DT. HANDB. *	59,90
SHADOWCASTER KOMPL. DEUTSCH	35,90
SHERLOCK HOLMES – LOST FILES – (CLASSIC)	**29,90**
SILENT SERVICE 2 & RED STORM RISING	29,90
SIM CITY 2000 & DATA KOMPL. DT.	95,90
SIMON THE SORCEROR KOMPL. DT.	**59,90**
SLAM CITY	**54,90**
SOCCER KID	29,90
SPACE QUEST 1–5 COLLECTION DT. ANLEITUNG	85,90
SPACE SHUTTLE	29,90
SPECIAL FORCES plus 50 GAMES	29,90
STALINGRAD	79,90
STAR CRUSADER KOMPL. DT.	59,90
STARCONTROL 1 & 2	39,90
STARLORD KOMPL. DT.	45,90
STAR TREK 25TH. ANNIV./SPRACHAUSGABE	59,90
STAR TREK: NEXT GENERATION KOMPL. DT. *	89,90
STAR TREK: NEXT GENERAT. TECHN. MANUAL	99,90
STERNENSCHWEIF –DSA II– INCL. SAP KOMPL. DT.	75,90
STRIP POKER DT. ANL.	29,90
SUBTRADE –RETURN TO IRATA– DT. VERS.	75,90
SUPER KARTS DT. HANDB.	**89,90**
SUPER TETRIS plus 50 GAMES	29,90
SYNDICATE PLUS (CLASSIC)	**29,90**
SYSTEM SHOCK ENHANCED KOMPL. DT.	85,90
TANK COMMANDER KOMPL. DT.	**79,90**
TASK FORCE 1942 DT. ANL.	39,90
TEMPTATION INCL. 7TH GUEST / LAND OF LORE / HAND OF FATE / INDY CAR RACING	89,90

CD ROM Programme

THEIR FINEST HOUR –BATTLE OF BRITAIN–	39,90
THEME PARK KOMPL. DT.	79,90
TORNADO & FALCON 3.0 DT. HANDB.	65,90
TRANSPORT TYCOON KOMPL. DT.	95,90
TUNELAND KOMPL. DEUTSCH *	79,90
ULTIMATE BODY BLOWS DT. ANLEITUNG	54,90
ULTIMA UNDERWORLD 1 & 2	89,90
US NAVY FIGHTERS KOMPL DT.	89,90
UNDER A KILLING MOON DT. HANDBUCH	99,90
UNIVERSE	**29,90**
USS TICONDEROGA DT. HANDB.	85,90
VIRTUOSO KOMPL. DT.	85,90
VISTA PRO 3.12 KOMPL. DT.	109,90
WACKY WHEELS DE LUXE DT. ANL.	59,90
WARCRAFT: ORKS & HUMANS DT. ANLEITUNG	79,90
WAR IN THE GULF KOMPL. DT.	35,90
WHALES VOYAGE KOMPL. DT.	29,90
WHALES VOYAGE II – DIE ÜBERMACHT – K. D. *	85,90
WIAL KATALOG-CD: VIELE DEMOS / SPIEL-BESCHREIBUNGEN CA. 500 MB	**NUR DM 4,99**
ODER GEGEN DM 8,00 IN BRIEFMARKEN FREI HAUS	
WING COMMANDER 1 & INDIANAPOLIS 500	39,90
WING COMMANDER 1 & 2 DE LUXE EDITION	79,90
WING COMMANDER 3 KOMPL. DEUTSCH	119,90
WING COMMANDER ARMADA DT. HANDB.	**39,90**
WINGS OF GLORY DT. ANLEITUNG	59,90
WOODRUFF & SCHNIBBLE OF AZIMUTH K.D.	85,90
WORLD CUP GOLF KOMPL. DEUTSCH	89,90
WORLD OF BUSINESS inkl. TRANSWORLD / MAD TV / TRANSWORLD / WINZER	65,90
X-COM: TERROR FROM THE DEEP (UFO 2) K. D.	**89,90**
X-MAS LEMMINGS 94 DT. ANLEITUNG	39,90
X WING COLLECTORS DT. ANLEITUNG	75,90
WRATH OF THE GODS	89,90
ZEPHYR KOMPL. DT.	79,90
ZOOL 2 DT. ANL.	29,90

PC/IBM DISKETTEN

1990 – DAS SPIEL ZUM SUPERWAHLJAHR 94 –	49,90
ACES OF THE DEEP MISSION 3,5"	**44,90**
AL QADIM KOMPL. DT. 3,5"	85,90
ALADDIN (DISNEY) DT. ANLEITUNG	59,90
ALIEN OLYMPICS DT. ANL. 3,5"	49,90
BAULÖWE KOMPL. DEUTSCH/WINDOWS	89,90
BATTLEDROME KOMPL. DT. 3,5"	39,90
BAZOOKA SUE KOMPL. DEUTSCH 3,5" *	89,90
BIING ! KOMPL. DT. 3,5"	**85,90**
BLACK HAWK KOMPL. DEUTSCH 3,5"	69,90
CANNONFODDER 2 DT. ANL. 3,5"	59,90
COMBAT CLASSICS 3: GUNSHIP 2000/ CAMPAIGN/HISTORY LINE DT. ANL.	69,90
COMANCHE inkl. MISSIONEN KOMPL. DT.	**65,90**
DAS AMT KOMPL. DT. 3,5"	85,90
DEATH OR GLORY KOMPL. DEUTSCH 3,5"	85,90
DER REEDER KOMPL. DT. 3,5" *	79,90
DIE BOX VOL.1 inkl. BURNTIME / DYNATECH / WHALES VOYAGE KOMP. DT.	54,90
EARTH SIEGE DT. ANL.	79,90
EIGHTBALL DE LUXE 2.0 DT. ANL. 3,5"	59,90
EMPIRE DE LUXE (DOS & WINDOWS) KOMPL. DT.	75,90
FIFA INTERNATIONAL SOCCER DT. HANDB. 3,5"	69,90
FLUGSIMULATOR 5.0 KOMPL. DT. VERS. VGA 3,5"	110,90
FLIGHTSIMULATOR 5.0 SCENERY CARIBBEAN	45,90
FLIGHTSIMULATOR 5.0 SCENERY JAPAN	49,90
FLIGHTSIMULATOR 5.0 SCENERY LAS VEGAS	**59,90**
FLIGHTSIMULATOR 5.1 ENGLISCH 3,5" *	85,90
FS 5 RALLY AROUND THE WORLD 3,5"	55,90
FRONTIER – FIRST ENCOUNTERS – KOMPL. DT.	79,90
FRONT PAGE SPORTS: FOOTBALL PRO 95	85,90
HANSE DE LUXE KOMPL. DT.	49,90
HARPOON II V.2.0 3,5"	**69,90**
HARPOON II COLDWAR & WESTPAC BATTLESET JE	**49,90**
HATTRICK – BL MANAGER – KOMPL. DT.	89,90
BM HATTRICK SUPPORTER KOMPL. DT. 3,5"	49,90
HUGO DT. ANL. 3,5"	**59,90**
HURRA DEUTSCHLAND KOMPL. DT.	69,90
ISHAR III KOMPL. DT. 3,5"	69,90
JUNGLE STRIKE DT. ANL. 3,5"	**54,90**
KA-50 HOKUM DT. ANLEITUNG	69,90
KLIK'N'PLAY KOMPL. DT. 3,5"	85,90
LINKS PRO COURSE: PRAIRIE DUNE 3,5"	**49,90**
LION KING DT. ANLEITUNG 3,5"	59,90
LODE RUNNER KOMPL. DEUTSCH / WINDOWS	69,90
LORDS OF THE REALM KOMPL. DT.	69,90
LOTHAR MATTHÄUS SUPERSOCCER KOMPL. DT.	49,90
MASTER OF MAGIC KOMPL. DEUTSCH	**89,90**
METAL MARINES/WINDOWS DT. ANL.	**65,90**
PANZERGENERAL DT. ANL. 3,5"	85,90
PETER PAN KOMPL. DT. 3,5"	64,90
PINBALL DREAMS 2 (DATA DISK) DT. ANL.	44,90
PINBALL FANTASIES DT. ANL. 3,5"	65,90
PIZZA CONNECTION KOMPL. DT.	85,90
POWERDRIVE DT. ANLEITUNG 3,5"	65,90
PREMIERE MANAGER 3 3,5"	49,90
PROJECT „X" DT. ANL. 3,5"	39,90
PYROTECHNICA DT. ANL.	**49,90**
RAVENLOFT – SSI – KOMPL. DT. 3,5"	85,90
RUESSELSHEIM KOMPL. DT.	69,90
SAM & MAX – HIT THE ROAD – KOMPL. DT. 3,5"	89,90
SIEDLER KOMPL. DT. VGA 3,5"	**59,90**
SIM CLASSICS inkl. SIM CITY / SIM ANT / SIM LIFE	75,90
SIM TOWER 3,5"/WINDOWS VERS. *	**79,90**
SPACE FEDERATION DT. ANLEITUNG 3,5"	69,90
SPACE SIMULATOR – MICROSOFT –	99,90
STAR CRUSADER KOMPL. DEUTSCH 3,5"	59,90
STAR TREK: JUDGEMENT RITES VGA 3,5" DT. ANL.	79,90
STARWARS SCREEN SAVER ENTERTAINM.	59,90
SUPERFROG DT. ANL. 3,5"	39,90
TRANSPORT TYCOON KOMPL. DEUTSCH	95,90
TRANSPORT TYCOON WORLD EDITOR K.D.	**39,90**
THEME PARK – BULLFROG – KOMPL. DT. 3,5"	73,90
TIE FIGHTER KOMPL. DT.	95,90
TIE FIGHTER MISS: DEFENDER OF EMPIRE	**39,90**
TIMEOUT SPORTS BASEBALL – WINDOWS – 3,5"	65,90
TOWER ASSAULT DT. ANL. 3,5"*	59,90
ULTIMATE BODY BLOWS DT. ANLEITUNG	54,90
WARCRAFT: ORKS & HUMANS DT. ANL. 3,5"	79,90
WORLD OF BUSINESS inkl. TRANSWORLD / MAD TV / BLACK GOLD / WINZER	69,90
X-COM TERROR FROM THE DEEP KOMPL. DT. 3,5"	**89,90**

Preishits PC DISKETTEN

1942 PACIFIC AIR WAR DT. HANDB. 3,5"	49,90
ALONE IN THE DARK I KOMPL. DT. 3,5"	29,90
ALIEN LEGACY 3,5"	39,90
ANOTHER WORLD DT. ANL. 3,5"	34,90
ARCADE POOL DT. ANL. 3,5"	29,90
ARCHER MCLEANS POOL BILLARD	34,90
BATTLEISLE INCL. DATA DISK KOMPL. DT. 3,5"	39,90
BATTLETECH 2 + 2 SPIELE 2,5"	**24,90**
BENEATH A STEEL SKY 3,5" KOMPL. DT.	**29,90**
BLUES BROTHERS JUKEBOX 3,5"	**9,90**
CAMPAIGN 2 3,5"	29,90
CHAOS ENGINE DT. ANLEITUNG 3,5"	**29,90**
CLASSIC POWER COMP. inkl. SPACE QUEST V / ACES OF PACIFIC / INCREDIBLE MACHINE	59,90
COLONELS BEQUEST PC3,5	**24,90**
COMBAT CLASSICS 2 COMPILATION	39,90
COOL SPOT 3,5"	**29,90**
DARK LEGIONS – SSI – PC 3,5"	35,90
DAWN PATROL KOMPL. DT.	49,90
DER CLOU KOMPL. DT. 3,5"	**24,90**
DOGFIGHT DT. HANDB. 3,5"	39,90
DUNE I KOMPL. DT. 3,5"	**19,90**
DUNE II – BATTLE OF ARAKIS –	35,90
EISHOCKEY MANAGER KOMPL. DT. 3,5"	39,90
ETERNAM 5,25"	**9,90**
EYE OF BEHOLDER II KOMPL. DT. 3,5"	39,90
F 14 FLEETDEFENDER DT. HANDB. 3,5"	**49,90**
F15 STRIKE EAGLE 3 DT. HANDB. 3,5"	35,90
FIELDS OF GLORY KOMPL. DT. 3,5"	**39,90**
FORMULA ONE GRAND PRIX DT. HANDB. 3,5"	35,90
FREDDY PHARKAS 3,5"	29,90
FRONT PAGE SPORTS: BASEBALL 3,5"	45,90
GABRIEL KNIGHT – SIERRA – 3,5"	**24,90**
GENESIA 3,5"	29,90
GUNSHIP 2000 DT. HANDB. 3,5"	35,90
HARRIER JUMP JET DT. ANL. 3,5"	39,90
HEART OF CHINA DT. ANL. 3,5"	34,90
HEIMDALL II DT. ANLEITUNG 3,5"	24,90
INCA II KOMPL. DT. 3,5"	**29,90**
INDIANA JONES 3 ADVENTURE KOMPL. DT.	35,90
JIMMY WHITE SNOOKER 3,5"	34,90
JURASSIC PARK 5,25"	12,90
KYRANDIA II – HAND OF FATE – KOMPL. DT. 3,5"	**39,90**
LEGENDS OF VALOUR DT. ANL. 3,5"	29,90
L'EMPEREUR KOMPL. DT. 5,25"	**9,90**
LASER SQUAD VGA 5,25" DT. ANL.	9,90
LITIL DIVIL DT. ANL. 3,5"	**9,90**
LOTHAR MATTHÄUS SOCCER 3,5"	19,90
MANHUNTER NEW YORK 3,5"	29,90
MANHUNTER SAN FRANCISCO	29,90
MASTER OF ORION KOMPL. DT. 3,5"	45,90
MIGHT & MAGIC 5 – DARKS. OF XEEN. K. D. 3,5"	**29,90**
MONKEY ISLANDS 2 VGA 3,5" KOMPL. DEUTSCH	49,90
NASCAR RACING 3,5"	**29,90**
ONE STEP BEYOND DT. ANL. 3,5"	**9,90**
PACIFIC STRIKE DT. HANDBUCH 3,5"	39,90
PGA TOUR GOLF PLUS 3,5"	34,90
PIRATES GOLD! DT. VERS. 3,5"	34,90
POLICE QUEST 3 3,5"	34,90
POLICE QUEST 4 – SIERRA – 3,5"	**24,90**
POPULOUS INCL. PROMISED LAND 3,5"	**19,90**
POPULOUS 2 3,5"	29,90
POWERMONGER 3,5"	34,90
RAILROAD TYCOON DE LUXE DT. VERS. 3,5"	**39,90**
REACH FOR THE SKIES 3,5"	34,90
RED BARON DT. ANL. 3,5"	**29,90**
RED HELL KOMPL. DT. 3,5"	24,90
RETURN TO ZORK KOMPL. DT. 3,5"	**24,90**
REUNION KOMPL. DT. 3,5"	24,90
ROME AD 92 DT. ANL. 3,5"	**29,90**
SECRET WEAPONS OF GM LUFTWAFFE 3,5"	35,90
SIM ANT KOMPL. DT. 3,5"	**24,90**
SIM CITY 2000 KOMPL. DT. 3,5"	**49,90**
SIM EARTH KOMPL. DT. 3,5"	**24,90**
SPACE QUEST 4 KOMPL. DT. 3,5"	19,90
SPECIAL FORCES 3,5" + 5 SPIELE	34,90
STARLORD KOMPL. DEUTSCH 3,5"	39,90
STREETFIGHTER 2 DT. ANL. 3,5"	29,90
SUBWAR 2050 inkl. MISSION KOMPL. DT. 3,5"	59,90
SYSTEM SHOCK KOMPL. DT. 3,5"	**39,90**
TASK FORCE 1942 DT. ANL. 3,5"	39,90
TEST DRIVE 3 3,5"	29,90
TORNADO – DIGITAL INTEGRATION – 3,5"	24,90
U.F.O. ENEMY UNKNOWN KOMPL. DT. 3,5"	45,90
ULTIMA 7 –BLACK GATE– KOMPL. DT. 3,5"	39,90
ULTIMA UNDERWOLRD 3,5"	29,90
WING COMMANDER ACADEMY 3,5"	29,90
WINTER CHALLENGE THE GAMES 3,5"	24,90
WORLD CUP USA 1994 DT. ANL. 3,5"	24,90
XENOBOTS 3,5"	29,90
YEAGER AIR COMBAT 5,25" DT. ANL.	9,90
YSERBIUS – SHADOW OF. – 3,5"	9,90
ZOOL 2 DT. ANLEITUNG 3,5"	29,90

PC Soundkarten/Zubehör

3DO KARTE/CREATIVE LABS D.H. & SOFTWARE	749,00
3,5" 2HD SONY FORMATTED 10ER	12,90
ACTION REPLAY VERSION 3.0 DT. HANDB.	199,00
CD-CADDYS	**6,99**
ELIMINATOR GAME CARD GRAVIS	69,90
FLIGHT CONTROL JOYST. THURSTMASTER	165,90
GRAVIS GAME PAD	**39,90**
GRAVIS JOYSTICK ANALOG PRO	**54,90**
JOYSTICK GRAVIS SCHWARZ	49,90
JOYSTICK VERLÄNGERUNG 15POLIG	24,90
MAUSMATTE	1,90
MITSUMI FX 400 QUADRO-SPEED INTERN	**369,90**
PHOENIX FLIGHT & WCS – ADV. GRAVIS –	199,90
PRO PEDALS/CH PRODUCTS	169,90
REVENGER JOYSTICK INCL. INTERFACE	149,00
RUDDER PEDALS – THRUSTMASTER	219,90
SCREENBEAT ACTIVBOXEN F. ALLE SOUNDKARTEN	39,90
SOUNDBLASTER 16 CSP DT. HANDB.	269,90
SOUNDBLASTER 16 VALUE EDITION DT. HANDB.	159,90
SOUNDBLASTER AWE 32 VALUE EDITION D. H.	309,90
SOUNDBLASTER AWE 32 DT. HANDB.	409,90
SOUNDBL. PRO VALUE EDITION DT. HANDBUCH	149,90
STAR TREK MAUSMATTEN DIVERSE MOTIVE	29,90
THRUSTMASTER FORMULA T1 DT. ANL.	239,90
VIRTUAL PILOT PRO DT. ANL.	159,90
WAVEBLASTER II	259,90
WEAPONCONTROLJOYST. THURSTMASTER	199,90
WINMOUSE A4 TECH SERIELL 3 TASTEN	39,90

*** = BEI DRUCKLEGUNG NOCH NICHT LIEFERBAR – Irrtum vorbehalten – Preishits nur solange Vorrat reicht! – Liste gegen frankierten Rückumschlag.**
Bitte Computertyp angeben. Versandkosten: Nachnahme plus DM 9,00, Vorkasse plus DM 8,00; Ausland: Nur Vorkasse gegen Euroscheck + DM 20 Versand.
Auch bei Vorkasse Inland nur Euroscheck! – Software ab DM 200,00 Bestellwert nur im Inland versandkostenfrei!
HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT!

Code für den Safe und ein Horn. (Beim Übersetzen des Safecodes ist ein Fehler unterlaufen, der richtige Code lautet: Glap Poo Gnee Zig.) Woodruff hebt noch den Dreizack auf und stößt nun ins Horn. Er hört ein Stöhnen, welches unter den Steinen hervordringt, hat jedoch nicht genug Kraft, diese zu bewegen.

Er macht sich auf zum Tempel, öffnet den Tresor und erhält nun die Energiesilbe, welche er sofort dem Kraftweisen übergibt. Nun kann er die Kraftformel bilden und begibt sich sofort wieder in die Vergangenheit. Hier befreit er den Buzukkrieger und dieser verspricht ihm zum Dank für seine Tat, ihm den Eingang zur Kriegerstatue zu öffnen, eine Kraft, welche nur in seiner Familie liegt.

Woodruff begibt sich nun zum Brotophotonplatz und benutzt dort seine Verkleidung (starkes Kinn, Hemdkragen, Brille, schwarzen Pinsel und Maiskolben), um mit dem Brotophoton ein Bild zu schießen. Dieses verwendet er mit dem Tobozon und erfährt, daß ihm nun nur noch die Atemfunktionsbescheinigung fehlt, um die Anstellung zu bekommen.





Auf zum Amtsschimmelplatz und dort den störrischen Beamten mit der Kraftformel bedroht. Die Bescheinigung, welche er nun erhält, in den Tobozon und seinem Arbeitsbeginn steht nichts mehr im Wege.

Gut behütet

Woodruff begibt sich zur Fabrik und bekommt den Job. Er hat Buzukhüte einzupacken (wie dieses geht, findet selbst heraus). Als er einige Hüte eingepackt hat, findet er den Job so langweilig, daß er zum Aufseher geht und diesem eine ordentliche Tracht Prügel verabreicht. Er landet nun in einer Gummizelle, aus der er sich mit etwas Mühe befreit. (Einige Male auf Woodruff klicken, das Stück Draht aufheben und mit der Gummiwand benutzen, er bekommt nun einen Nagel, mit welchem er die Türe öffnet). Im Haus der Seeligkeit gelandet, benutzt Woodruff den Nagel erneut mit dem Haken in der Wand und kann die Schranktüre öffnen, im dem er sein Inventar findet. Nun spricht Woodruff mit dem ganz normalen Irren, welcher einen Code für das Tobozon murmelt, welchen er sofort anwählt. Aus Wut über den Gesprächsinhalt zerreißt er seine Zwangsjacke und verpaßt dem Wärter an der Tür einen kräftigen rechten Haken. Er legt den Hebel um und ist frei.

In der Knastsackgasse, durch welche ihn seine Flucht führt, hebt er das Schneckengehäuse auf und trifft das erste Mal den Meister. Von ihm erhält er die Hörkontrolle und nimmt noch den steinernen Arm an sich. Benutzt den Steinfisch mit dem Fischsymbol im Stein und erhält nun ein Transportozon, mit dem er sich an jeden Ort, den er schon einmal aufgesucht hatte, befördern kann. (Spart viel Schuhsohle).

Am Trockenbrunnenplatz geht er nach unten zum Arbeiter, der sich halbtot arbeitet, und schaltet das öffentliche Tobozon ein. Der Meister erscheint ein zweites Mal und Woodruff erhält die Augenkontrolle.

Ventiliert

Nun begibt sich Woodruff zur Ventilatorplattform und füllt sein Benzin in den Einfüllstutzen, er drückt den Schalter, klickt nun den laufenden Ventilator an und landet flugs im Club der guten Sitten. Er spricht mit den Clubmitgliedern und Karl-Heinz dem Papagei, wirft den Müllsack ins Kohlebecken und kann nun zum Clubpräsidenten vordringen. Dieser arbeitet an einer neuen Rede, doch wird er immer wieder durch seine rutschende Hose bei dieser Arbeit gestört. Woodruff gibt ihm den Knopf und der Präsident verläßt den Raum. Nun kann er die Videocassetten einsammeln und spielt diese im Recorder ab. Er erhält die Kunstsilbe und bringt diese zum Weisen am Trockenbrunnenplatz.

Woodruff bildet nun die Heiterkeitsformel und begibt sich mit dieser ins Haus der Seeligkeit. Er wendet die Heiterkeitsformel auf den Autisten an und erhält nun die grüne Silbe. Diese bringt er zum Fruchtbarkeitsweisen. Dieser wird jedoch von Prof. Wirrkopf gefangen gehalten und Woodruff befreit ihn, in dem er die Wachstumsformel auf Prof. Wirrkopf anwendet.

Woodruff begibt sich nun wieder in den Ratssaal und hält mit den nun dort versammelten Weisen die Schproznogzeremonie ab. Er muß hierfür die Dose in die Mitte des Saales auf den Tisch stellen und darf nach Beendigung der Zeremonie den Schproznog an sich nehmen. Er redet noch mit allen versammelten Weisen und setzt nun seine Suche nach dem Bösen fort.

Prost

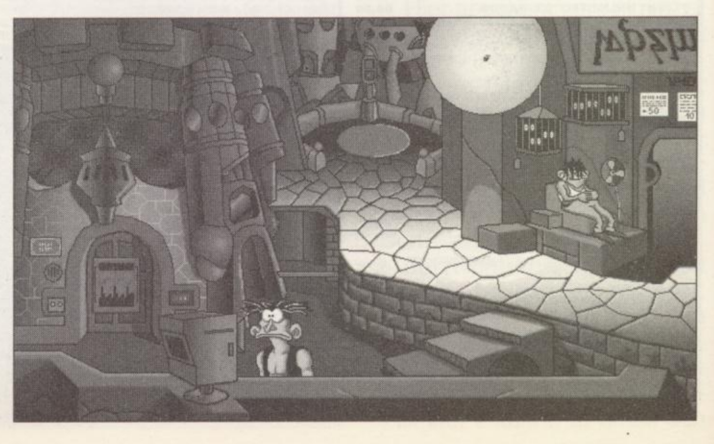
Dreimal muß Woodruff nun noch den Meister treffen und begibt sich zuerst in die Säufergasse. Hier drückt er einen Knopf (Knopf sitzt am Ende des Treppengeländers) und der Meister erscheint. Woodruff erhält die Haarkontrolle. Er redet mit dem Säufer und da dieser kein vernünftiges Wort von sich gibt, wendet er die Gedächtnisformel an. Der Säufer erinnert sich, im Gefängnis tätig gewesen zu sein und fragt sich, wie er mit seiner Visage wohl einen neuen Job bekommen könne. Woodruff übergibt ihm ein Foto und erhält hierfür die Rommee-Regeln.

In der Treppengasse schlägt Woodruff die Scheibe des geschlossenen Spielzeuggeschäftes ein und stiehlt einen Buzukdrachen.

Er begibt sich nun zum Knast und erfährt vom Wärter, daß er das Formular Nr. 2B75Beta benötigt, um eingestellt zu werden. Um dieses zu besorgen, begibt sich Woodruff erneut zum Amtschimmelzentrum.

Vom Schalterbeamten erfährt er, das dieser das Formular verlegt habe. Woodruff wendet die Gedächtnisformel an und erhält das Formular.

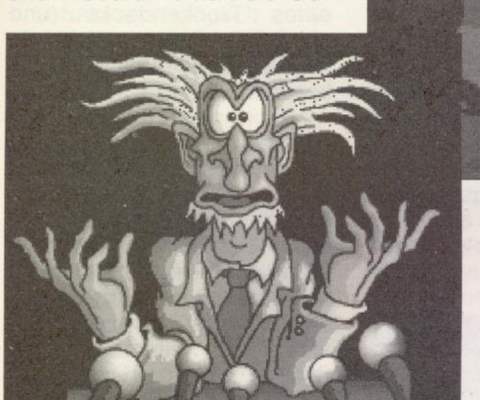
Zurück zum Knast, wo er das Fomular an den Wärter übergibt und Einlaß erhält. Im Gefängnis nimmt Woodruff den Lumpen ansich und setzt sich auf ein Rommee-Spiel zu den Gefängniswärtern. Während des Spieles muß er auf die Toilette, welche er durchs Fenster verläßt, um mit dem Lappen eine Scheibe zu putzen. Ein Roboter erscheint, welchem Woodruff die Rommee-Regeln in die Hand drückt, damit dieser ihn würdig am Spieltisch vertreten kann.



Zum Zentralturm

Jetzt ist der Weg frei und Woodruff begibt sich zum Zentralturm. Um auf die Mauer zu kommen, hört Woodruff den Wetterbericht und kann mit dem Buzukdrachen über die Mauer fliegen. Woodruff spricht mit dem Gefangenen und kann sich nun auf den Weg zur Turmspitze begeben.

Hier benutzt er den Steinarm mit dem Seil an der Wand und wirft dieses auf die linke Dachrinne. Der Meister erscheint und Woodruff erhält die Ge-



sichtskontrolle. Da er nicht weiterkommt, erinnert er sich, den Meister auf dem Amtsschimmelplatz gesehen zu haben und begibt sich nach dort. Er schaut sich hier das Grafitti an und der Meister spricht ihn an und übereicht ihm nun die Nasenpower.

Da er nun die Levitationskraft erhalten hat, begibt er sich zur Ventilatorplattform und läßt sich von hier in die Oberstadt tragen. Er landet an der Statue des Buzukritters und erhält nun seine letzte Silbe, mit der er die Sichtformel herstellen kann.

Zurück zum Gefängnisturm, wendet er diese auf die obere linke Mauer an und gelangt nun zu Prof. Azimuth. Nach einem längeren Gespräch übergibt ihm Azimuth einen Wiblefrotzer und wünscht viel Glück beim Kampf gegen das Böse.

Er ruft über Tobozon bei Miss Voll & Ganz durch, welche ihn zu einen Fest einlädt und den Türcode für ihr Apartment gibt. Er begibt sich zur Würdenträgergasse, doch der Türsteher verlangt von ihm ein Augenaccessoir, bevor er ihn einlassen werde.

In der Würdenträgergasse

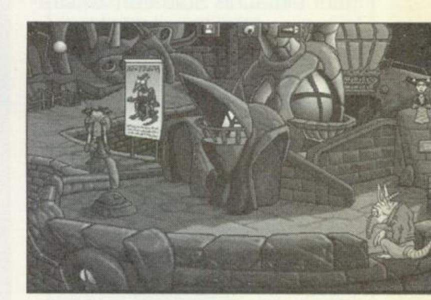
Woodruff erinnert sich an den Hütchenspieler und begibt sich zum Turm der virtuellen Reisen. Er wendet die Sichtformel auf den Hütchenspieler an und findet in der Treppengasse ein Auge aus Morphoplastock. Mit diesem reist er zurück in die Würdenträgergasse und erhält Einlaß. Miss Voll&Ganz ist verzaubert und nachdem Woodruff die Diagnoseformel auf sie angewendet hat, weiß er, daß er das Gegengift im Versuchslabor herstellen kann. Er begibt sich dorthin und stellt ein Gegengift her, welches er Miss Voll & Ganz mit dem Glas, das neben ihr steht, verabreicht. Da sie ihm nicht vertrauen will, wendet er die Heiterkeitformel auf sie an und, nachdem er eine kleine Showeinlage vor ihr abgezogen hat, führt sie ihn nun in ihre Privatgemächer. Er erfährt hier, daß diese Gemächer genau den Räumen der Obersackgemächer gegenüberliegen und begibt sich nach einem kleinen Flirt nochmals zum Fabrikplatz.

Hier bittet er den Chef der Schnibble-Sekte um Aufnahme in die Sekte und erhält ein Mantra, welches ihm Einlaß ins Haus der Schnibble-Sekte verschafft.

Hier gesellt er sich zu den Betenden und betet mit ihnen. In den Gebetspausen benutzt er den Komputär und erfährt den Code für die Gongs. Er benutzt die Levitationsformel mit seinem Platz und soll nun in den Initiationraum eintreten. (Falls ihr eintreten wollt, bitte vorher abspeichern) Er schlägt die Gongs und entnimmt das Zede-Rom unterhalb der sich drehenden Spiralen. Auf zu Miss Voll & Ganz und mit dieser noch etwas Liebesgeflüster.

Die Wachstumsformel auf die verkümmerte Pflanze angewendet und auf zum Obersack. (Hier bitte Speichern, da ihr die Schlußszene auf verschiedene Arten spielen könnt.) Beim Obersack öffnet Woodruff das Haßfeld, indem er die Levitationskraft auf es anwendet. Er wehrt die Kugeln des Obersackes mit dem Deckel ab und begibt sich nach oben, um dort das Zede-Rom in einen Schlitz einzulegen. Der Obersack ist nun hypnotisiert und Woodruff setzt ihm den Viblefrotzer auf. Aus den Kleidern, welche vom Obersack übrigbleiben, entnimmt er die Magnetkarte und drückt den Knopf hinter dem Sessel. Er begibt sich zum Biest und als dieses in ihn eindringt, verspeist er das Buzuioli, worauf das Biest wieder aus ihm entweicht. Nun hängt er den Schprotznog an dem Haken an der Decke auf und stopft das Kaugummi in das Loch im Schprotznog. Er begibt sich nun zum Schloß nach links, und als das Biest glaubt, ihn hypnotisiert zu haben, springt er an den roten Zipfel, welcher aus dem Schprotznog schaut. Das Biest ist nun gefangen.

Woodruff steckt nun noch die Magnetkarte in den Schlitz und wir können im Stuhl zurücksinken und die Schlußszene geniessen.



Colonization

Michael Schwarz aus Oberasbach hat erfolgreich die neue Welt besiedelt.

Zu Beginn

Nach der Entdeckung der Neuen Welt sollte man erst einmal in aller Ruhe die Küsten entlangsegeln, und ein geeignetes Plätzchen suchen, auf dem man seine erste Siedlung gründen kann (am besten möglichst weit entfernt von anderen europäischen Kolonien). Sehr wichtig dabei ist daß die Stadt in günstiger Rohstofflage errichtet wird, d. h. daß mindestens ein Gebirgsfeld angrenzen sollte, aus dem später ein Bergarbeiter Erz fördern kann. Wer sich im weiteren Spielverlauf nicht andauernd um die Nahrungsmittelversorgung der Bevölkerung



Sorgen machen will, sollte weiterhin darauf achten daß ein Feld mit Fischvorkommen in der Nähe liegt. Aus solchen Feldern holen ausgebildete Fischer oft bis zu 11 Nahrungseinheiten. Um die Beunruhigung der Indianer nicht unnötig zu erhöhen, sollte man es außerdem vermeiden die Kolonie direkt neben eines ihrer Dörfer zu bauen.

Städte

Hat man erstmal eine geeignete Stelle gefunden läßt man die Kolonisten an Land gehen. Der Soldat sollte die erste Stadt gründen (wer nahrungsmitteltechnisch auf Nummer Sicher gehen will errichtet die Siedlung auf einem bereits gepflügtem Stück Land), während der Pionier entweder das umliegende Gebiet erkundet, oder Felder pflügt. Wenn sich währenddessen im europäischen Heimathafen schon freiwillige Kolonisten gemeldet haben, sollte man diese nicht warten lassen, und sie so schnell wie möglich in die neue Welt transportieren. Sobald genügend Geld vorhanden ist nimmt man eine Ladung Pferde mit in die Kolonie (damit werden im späteren Spielverlauf einfache Soldaten zu Dragonern umgewandelt). Um die Erkundung der neuen Welt, und somit die Suche nach Schätzen, voranzutreiben ist es außerdem wichtig daß man so bald wie möglich mindestens eine Siedlereinheit mit Pferden ausrüstet, und sie in unbekanntes Terrain schickt. Um die Produktion so schnell wie möglich zu beginnen sollten die ersten zwei Kolonisten in der Stadt die Berufe Holzfäller und Schreiner ausüben, danach sollte man ein oder zwei Siedler als Farmer oder Fischer einsetzen. Zwei Siedler übernehmen die Berufe Schmied und Bergarbeiter, weitere Siedler kümmern sich um die Waren die man im Handel mit Europa benötigt, wie etwa Felle, Baumwolle oder Tabak. Falls genügend Nahrungsmittel und Siedler vorhanden sind kann von je einem weiteren Kolonisten der ganze Plunder in einträglichere Waren wie Mäntel, Stoffe u.s.w. weiterverarbeiten werden, die man dann in Europa für teueres Geld verkauft. Außerdem sollte man möglichst bald mindestens zwei Dragoner als Stadtwachen aufstellen, und eine Umzäunung errichten. Nützlich ist auch der Einsatz eines Waffenschmieds, damit man im Kriegsfall nicht von den teuren Musketenexporten aus Europa abhängig ist. Im späteren Spielverlauf sollte man auch unbedingt einen erfahrenen Staatsmann (zur Not von der königlichen Universität in Europa kaufen) im Rathaus einsetzen, damit der Wille nach Unabhängigkeit, und somit die Produktivität der Bürger wächst.

Ab einer Bevölkerungszahl von ca. 7 Siedlern sollte man die nächste Stadt gründen (natürlich wieder in günstiger Rohstofflage), wobei man sich entscheiden muß ob man am Meer oder im Landesinneren baut. Städte am Meer sind zwar bis zum Bau von Zollhäusern die einzigen die direkt mit Europa handeln können, sind aber bei feindlichen Angriffen leicht verwundbar: Königstreue Truppen im Unabhängigkeitskrieg erhalten bei Angriff auf eine Hafenstadt einen Bonus von 50 Punkten!

(Empfehlenswert ist es, die ersten zwei oder drei Städte am Meer, und die restlichen im Landesinneren zu errichten. So kann man bis zum Bau von Zollhäusern Waren mittels Planwägen in Hafenstädte mit hoffentlich möglichst großen Lagerhäusern transportieren, von wo aus sie dann nach Europa verschifft werden.).

Hat man seine Entscheidung getroffen und die Stadt gegründet, fährt man genauso fort wie oben beschrieben, baut ab einer Bevölkerung von ca. 7 Kolonisten eine dritte, dann eine vierte Kolonie u.s.w.. Die Kolonisten welche immer wieder aus Europa "importiert" werden, sowie den Nachwuchs aus den eigenen Städten, setzt man entweder zum Gründen neuer Städte ein, oder man besetzt mit ihnen noch leere Posten in den schon bestehenden. Pioniere werden zum Straßenbau und zum Bestellen der Felder eingesetzt.

Bei allem Expansionswillen sollte man allerdings darauf achten, daß die eigene Nation nicht zu groß und unübersichtlich wird. Das hat erstens den Nachteil, daß andere Nationen meist sehr negativ darauf reagieren (Zitat: "Das bedeutet Krieg, ihr ketzerischen Hunde!"), und zweitens sollten am Tag X (Unabhängigkeitserklärung), der meist so zwischen 1750 und 1800 liegt, alle Städte durch maximal ausgebaute Verteidigungsanlagen gesichert sein. Das ist bei 20 Kolonien oder mehr gar nicht so einfach.

Städteausbau

Jede Stadt mittlerer Größe sollte über folgende Einrichtungen verfügen:

– HAFEN (natürlich nur in Küstenstädten)
– LAGERHAUS
– SÄGEWERK
– SCHMIEDE
– STÄLLE
– FORT
– SCHULHAUS
– KIRCHE
– WAFFENKAMMER (Vor dem Unabhängigkeitskrieg empfiehlt es sich diese in Depots und Arsenale umzubauen, da später keine Musketen mehr aus Europa importiert werden können)
– VERLAG, DRUCKEREI

Darüber hinaus baut man, am besten möglichst früh, Produktionsstätten um die Rohstoffe der Stadt in teuere Waren umzuwandeln (Pelzladen für Felle, Weberei für Baumwolle u.s.w.). In großen Städten, die viele Rohstoffe zur Verfügung haben, sollte man früher oder später eine Fabrik und eine Eisenhütte errichten um die Produktion bewältigen zu können. Wer über eine große Flotte verfügt, wird außerdem nicht um den Bau eines Trockendocks (und anschließend einer Werft), in mindestens einer Stadt herumkommen.

Berufe

Man kann zwar sämtliche Stellen auch mit gewöhnlichen Siedlern besetzen, diese sind aber meistens nicht halb so effektiv wie Spezialisten, deshalb sollte man versuchen so weit es geht nach und nach alle Posten (vor allem Farmer, Schmiede, Bergarbeiter, Holzfäller und Schreiner) mit "gelernten" zu besetzen. Zusätzlich zu den aus Europa emigrierenden Spezialisten kann und sollte man gewöhnliche Siedler in Indianerdörfern und Schulen ausbilden lassen. Hat man chronisch wenig Geld, dann sollte man an der königlichen Universität in Europa eigentlich nur Leute anwerben wenn man sie dringend braucht (eine Ausnahme sind große Staatsmänner, bei denen man um den Kauf meist nicht herumkommt, da sie sich so gut wie nie als Emigranten anbieten!). Verdingte Knechte oder gar Kleinkriminelle sollte man zu Soldaten ausbilden, da sie noch uneffektiver als gewöhnliche Siedler sind, konvertierte Indianer sollte man einzig und allein zur Arbeit auf den Feldern einsetzen.

Handel

Es ist empfehlenswert jede Stadt auf die Ware zu spezialisieren, für welche ihr die meisten Rohstoffe zur Verfügung stehen. Das heißt, daß z. B. eine Stadt in einer kälteren Region mit vielen Pelztieren möglichst Pelzmäntel produzieren sollte und nicht etwa Rum, da Zuckerrohr in der kalten Umgebung meistens sowieso nicht wachsen würde. Auch sollte man darauf aufpassen daß nicht allzuviele Kolonien dasselbe produzieren und damit den Markt in Europa überschwemmen, was einen ziemlich heftigen Preisverfall der entsprechenden Ware zur Folge hätte.



Sobald wie möglich sollte man Zollhäuser in jeder Stadt bauen, damit man die Waren nicht mehr umständlich aus dem Landesinneren mit Planwägen in die Hafenstädte transportieren muß, um sie nach Europa zu verschiffen.

Beim Handel mit Indianern sollte man unbedingt darauf achten keine Pferde oder gar Musketen zu verkaufen, da das die Indianer (gerade größere Nationen wie Atzteken oder Inka) zu recht gefährlichen Gegnern machen würde.

Wenn der Gründungsvater Jan de Witt im eigenen Kontinentalkongreß sitzt, hat man die Möglichkeit mit einer der anderen europäischen Kolonien zu handeln, was eigentlich nur etwas bringt wenn eine Eurer Waren in Europa boykottiert wird oder die Zölle in Europa schwindelerregende Höhen erreicht haben.

Gründungsväter

Die Gründungsväter sollte man sich seiner Spielweise entsprechend aussuchen. Verdient man sich sein Geld durch die Plünderung von Indianerdörfern sollte man Conquistadores wie Hernando Cortez bevorzugen, als Handelsnation wählt man natürlich Händler wie Jakob Fugger in seinen Kongreß. Gründungsväter die man, unabhängig von der eigenen Strategie, unbedingt wählen sollte, sind: La Salle, Adam Smith, Jan de Witt, Peter Stuyvesant, George Washington, Simon Boliviar und Thomas Jefferson.

Militär

Man sollte sich nach und nach eine kleine Armee zusammenstellen, daß man Indianern und anderen Kolonialmächten nicht schutzlos ausgeliefert ist (möglichst nur freie Siedler, verdingte Knechte und Kleinkriminelle zu Soldaten ausbilden, da "Gelernte" sowieso knapp sind und zur Arbeit in den Städten benötigt werden). In jeder Stadt sollten vorerst mindestens 2 Dragoner stationiert sein (während des Unabhängigkeitskrieges dürfen es dann ein paar mehr sein). Es ist wichtig, daß jede Stadt über Ställe und genügend Pferde verfügt, da man so einer Belagerung länger standhalten kann, indem man einmal besiegte Dragoner immer wieder mit Pferden ausrüstet. Es kann auch nicht schaden sich für alle Fälle eine kleine Kriegsflotte zuzulegen. Fregatten sind zwar teuer, bieten aber den einzigen verläßlichen Schutz gegenüber Piratenangriffen auf die eigenen Handelsschiffe und können zur Not auch mal eine feindliche Invasion von See her abwehren, was sie vor allem im Unabhängigkeitskrieg unverzichtbar macht.

Indianer

Wenn man einige Regeln beachtet, ist es durchaus möglich die gesamte Spieldauer über größere Reibereien mit Indianerstämmen zu vermeiden, dazu gehört vor allem, daß man die eigenen Siedlungen nicht direkt neben ihren Dörfern errichtet und ihnen damit ihr Land wegnimmt. Wenn Indianer bestimmte Waren fordern (z.B. Nahrungsmittel wegen einer Hungersnot), sollte man sie ihnen auch geben, Ausnahmen allerdings sind Musketen und Pferde, mit denen Indianer zu gefährlichen Gegnern werden können. Falls der Beunruhigungsgrad der Indianer trotzdem bedenklich hoch ist, verschenkt man Waren an Indianerdörfer in der Umgebung, wenn das auch nichts hilft, wählt man, sobald wie möglich, Pocahontas in den Kontinentalkongreß.

Sollten die Indianer trotz allem eine Siedlung überfallen, reicht es, wenn man zur Abschreckung ihre Hauptstadt zerstört (größere Bestrafungsaktionen schmälern nur unnötig das Punktekonto!), was sie für längere Zeit ruhigstellen sollte.

Andere Europäer

Vor allem zu Beginn des Spiels sollte man absolut keine Siedlungen anderer Nationen in seiner unmittelbaren Umgebung tolerieren, da diese nur die eigene Expansion behindern. Für solche Fälle sollte man sich sobald wie möglich eine kleine Armee aufstellen, um gegnerische Siedlungen aus dem Weg zu räumen (sprich: erobern), was anfangs des Spiels keine größeren Folgen nach sich zieht, da es sich der NOCH(!) militärisch schlecht ausgerüstete Gegner kaum leisten kann große Vergeltungsaktionen zu starten, und kurze Zeit später wieder mit einem Friedensangebot an die Tür klopfen wird. Im 17. Jahrhundert sollte man sich allerdings keinen Krieg mehr leisten, da es dann gilt seine Armeen und Siedlungen so gut wie möglich auf die Unabhängigkeitserklärung, und somit auf den Angriff der europäischen Expeditionstruppen vorzubereiten, wobei ein gleichzeitiger Kleinkrieg mit den anderen Kolonien ziemlich lästig werden kann. Wer auf Nummer Sicher gehen will wählt Benjamin Franklin in den Kongreß und läuft somit nicht mehr Gefahr unvorbereitet in einen Krieg mit einem expansionshungrigen Nachbarn zu stolpern. Handel mit anderen Kolonien lohnt sich übrigens meistens nur wenn die Zölle in Europa über die 20 Prozent Marke geklettert sind oder eine bestimmte Ware boykottiert wird.

Unabhängigkeitserklärung

Grundsätzlich ist zu sagen, daß man die eigene Unabhängigkeit besser zu spät als zu früh erklärt, weil eine Kolonie mit nur halb ausgebauten Verteidigungsanlagen, und einem relativ großen Anteil an Loyalisten, den Truppen aus Europa nicht lange standhalten wird. Wenn man wirklich gute Chancen haben will sollten mindestens 80 Prozent der Bevölkerung hinter einem stehen, und jede Stadt sollte wenigstens mit einem Fort gesichert sein (Hafenstädte unbedingt zu Festungen ausbauen, da sie dem Beschuß von See her schutzlos ausgeliefert sind!). In jeder Siedlung sind hoffentlich mindestens(!) 4 Dragoner stationiert und um die Defensivkraft noch einmal zu erhöhen sollte jede Siedlung über genügend Pferde und Musketen verfügen, da so im Notfall besiegte Dragoner wieder neu ausgerüstet werden können. Wer über eine Kriegsflotte verfügt kann sich außerdem viel unnötigen Ärger an Land sparen und die königlichen Kriegsschiffe auf den Meeresboden schicken, bevor sie ihre Truppen an der eigenen Küste entladen können. Wenn man George Washington noch nicht im Kongreß sitzen hat sollte man das jetzt so schnell wie möglich nachholen, da durch ihn die eigenen Militäreinheiten schneller befördert werden. Wenn die Unabhängigkeit schließlich erklärt ist, dauert es nicht lange bis die ersten königlichen Truppen in die Kolonie einfallen, und zum Angriff blasen. Jetzt sollte man ruhig abwarten, und sie auf die Festungsanlagen anrennen lassen bis ein beträchtlicher Teil der Angreifer "dezimiert" ist.

Währenddessen hat man hoffentlich ausreichend Freiheitsglocken produziert, so daß die Verbündeten Truppen einer anderen europäischen Macht zur Unterstützung in den eigenen Städten eintreffen. Wenn die letzten Truppen des Königs an der Küste landen kann man zum Angriff übergehen, da man jetzt alle loyalistischen Truppen sozusagen auf dem Präsentierteller hat, und den eigenen Truppen niemand mehr von See her in den Rücken fallen kann. Nun sollte es eigentlich kein größeres Problem sein die feindlichen Truppen aus der eigenen Kolonie zu fegen (sollten es wider Erwarten doch noch zu viele sein kurbelt man am besten die Musketenproduktion noch etwas an, und rekrutiert so neue Soldaten), und wenn nötig, die besetzten Siedlungen zurückzuerobern. Damit hätte man die Unabhängigkeit also schließlich in der Tasche, und das Spiel somit siegreich beendet.

U.S. Navy Fighters

Thomas Dengler aus München hat einige Tips zu dem Spiel "U.S. Navy Fighters" gesammelt, die uns helfen sollten den harten Pilotenalltag zu überstehen.

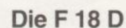
Die A 7

Sollte grundsätzlich nur als Striker geflogen werden. In einem Luftkampf ist man mit ihr sehr schnell der Unterlegene. Gerade wenn es sich bei dem Gegner um eine Mig 29 oder ähnliches handelt. Die Taktik heißt hier möglichst tief fliegen und unentdeckt bleiben. Ohne



FLIR sollte man auf gar keinen Fall aufsteigen. Für einen Jäger ist die A 7 einfach zu untermotorisiert. Man kann im Luftkampf zwar mit etwas Übung sehr gut sein, sollte sich jedoch darauf einstellen, daß man, wenn einem die Munition ausgeht nicht mehr lebend zum Träger zurückkehren wird.

Und gerade die ist bei der A 7 sehr begrenzt. Mit schweren Bomben sollte man den Einsatz gar nicht erst beginnen, wenn ein Luftkampf zu erwarten ist. Solltet Ihr wider Erwarten in einen verwickelt werden, müßt Ihr sofort sämtliche Luft/Boden-Waffen abwerfen, um so die relativ gute Wendigkeit ausspielen zu können. Versucht mit der A 7 vor allem mit der Bordkanone viele Ziele abzuschießen. Man kann damit sogar Panzer knacken.



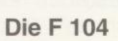
Die F 18 D

Ein großer Vorteil der F 18 ist der RIO. Er informiert Euch in Nahkampfsituationen immer über die aktuelle Lage und erleichtert Euch so das Leben. Die F 18 ist sowohl als Fighter, als auch als Striker einsetzbar. Auch diesen Flieger sollte man bei einem Luft/Boden-Kampf nicht ohne FLIR fliegen. Beim Luftkampf kann man vor allem im Nahkampf die gute Wendigkeit ausspielen. Einziger Nachteil ist die zu geringe Reichweite des Radar-Folgemodus.

Die F 14

Das typische Träger-Allround-Flugzeug (sollte man meinen). Nein, die F 14 ist eigentlich nur als Langstreckenabfangjäger geeignet. Ihr solltet mit ihr in großer Höhe und langsam fliegen (ca. 185-200 kts). Feindberührung sollte vermieden werden. Solltet ihr doch mal in die Verlegenheit kommen, daß sich ein feindliches Flugzeug genähert hat, so solltet Ihr euch aus dem Staub machen. Mit der F 14 habt ihr so die besten Chancen. Verfolgt Euch der Feind , überwältigt Ihr ihn mit Blitzangriffen. Es empfiehlt sich bei der F 14 Zusatztanks zu laden, um sich im Bedarfsfall schnell aus dem Staub zu machen.

Ist ein Nahkampf unvermeidbar müßt Ihr überflüssigen Ballast abwerfen. Ist der Feind hoch über Euch, müßt ihr erst Geschwindigkeit aufnehmen, um nicht in der Luft hängenzubleiben. Am besten bewaffnet ihr die F 14 mit acht Phoenix, zwei IR-Raketen und Zusatztanks.



Die F 104

Meiner Meinung nach völlig ungeeignet als Jäger und schlecht als Striker. Auf große Distanzen bekommt Ihr keine Aufschaltung und im Nahkampf seid Ihr hoffnungslos unterlegen. Beim Kurvenflug verliert man sehr schnell an Höhe und bei einem Sturzangriff muß man sehr früh hochziehen um einen Crash zu vermeiden. Die Landung mit diesem Flug-

zeug ist als äußerst filigran zu bezeichnen. Am besten läßt man die Finger von dieser Maschine.

Die YF 22

Das beste Flugzeug im ganzen Spiel. Sie verbindet die Vorteile der F 14 mit denen der F 18. Durch die große Reichweite des Folgemodus kann man Ziele effektiv mit Phoenix bekämpfen. Im Nahkampf hat sie eine sehr gute Wendegeschwindigkeit, so daß sich sämtliche Feindflugzeuge im Kurvenkampf ausmanövrieren lassen. Doch müßt Ihr darauf achten, daß einem der Flieger leicht einen Blackout verpassen kann. Solltet Ihr Euch schnell zurückziehen müssen, kommt Euch die starke Beschleunigung sehr zugute. Man sollte jedoch ganz allgemein bei sehr hohen Geschwindigkeiten darauf achten, daß die Manövrierfähigkeit des Flugzeugs stark beeinträchtigt wird: d.h. bei einem Sturzangriff mit hoher Geschwindigkeit, immer frühzeitig den Schub voll zurücknehmen und gegebenenfalls die Luftbremsen ausfahren. Achtet auch darauf, wenn Ihr euch mit voller Geschwindigkeit einem Flugzeug nähert und es in einen Nahkampf verwickeln wollt.

Bei Bodenangriffen müßt ihr nicht einmal mit vollem Schub fliegen um hohe Geschwindigkeiten zu erreichen. So können die Gegner nicht so leicht eine Aufschaltung bekommen und Ihr müßt Euch nicht so sehr um IR-gelenkte Raketen kümmern.

Die Su 33

Sie ist eigentlich nur als Jäger geeignet. Für Bodenangriffe ist die Zuladung einfach zu gering. Sie ist mäßig wendig und hat eine relativ gute Beschleunigung. Als einziges Flugzeug besitzt sie serienmäßig ein FLIR.

Die Landung

Für die Landung auf dem Flugzeugträger solltet Ihr möglichst früh auf den Träger aufschalten um besser überblicken zu können, in welchem Winkel Ihr ankommt. Merke: Der Turm befindet sich auf der rechten Seite. So könnt Ihr Euch schon in großer Entfernung in Fahrtrichtung des Trägers ausrichten. In ca. 10-8 Meilen zum Träger solltet Ihr mit dem Bremsen beginnen. Es gilt ungefähr 200 Knoten zu erreichen. In fünf Meilen Entfernung zum Flugzeugträger solltet Ihr auf ca. 2000 ft Höhe fliegen, Landeklappen, Fahrwerk und Fanghaken ausfahren. Achtet darauf , daß die Geschwindigkeit nicht weniger als Anfluggeschwindigkeit* + fünf kts beträgt, der AOA Indexer also nicht fällt. Richtet die Nase des Flugzeugs stets etwas über den Träger. Richtet Euch nach den Seiten- und Geschwindigkeitsangaben des LSOs, jedoch nie nach den Höhenangaben. Bei 1.5 Meilen Entfernung sollte Eure Höhe 850 ft betragen. Ist das Deck in Sicht, richtet euch zunächst danach aus, dann nehmt die Geschwindigkeit so zurück, daß der AOA Indexer etwa auf das Ende der Bahn zeigt. Seid Ihr in geringer Höhe über dem Deck, zieht Ihr langsam die Nase hoch: Die Flugzeugnase sollte in etwa auf das Ende der Landebahn gerichtet sein. Eure Geschwindigkeit wird nun fallen und der Flieger setzt auf. Gelandet!!!

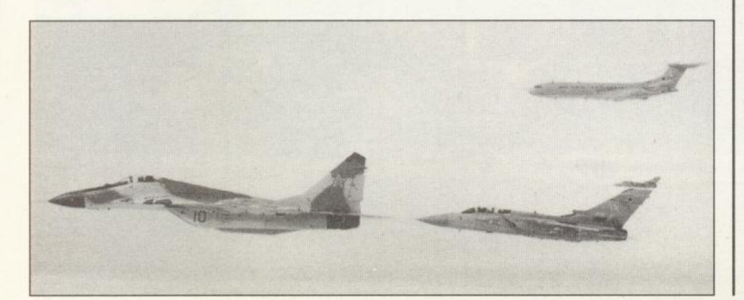
* Anfluggeschwindigkeit der verschiedenen Flugzeuge

A 7	145 kts
F 14	115 kts
F 18	125 kts
F 104	180 kts
Su 33	130 kts
YF 22	130 kts

Die Anflugdaten sind nur Zirka-Angaben. Um den idealen Anstellwinkel zu erreichen müßt Ihr meist ein bis drei kts langsamer fliegen, aber dieser Geschwindigkeitsbereich ist zu eng um genauere Angaben zu machen.

Taktik im Luft/Boden-Kampf

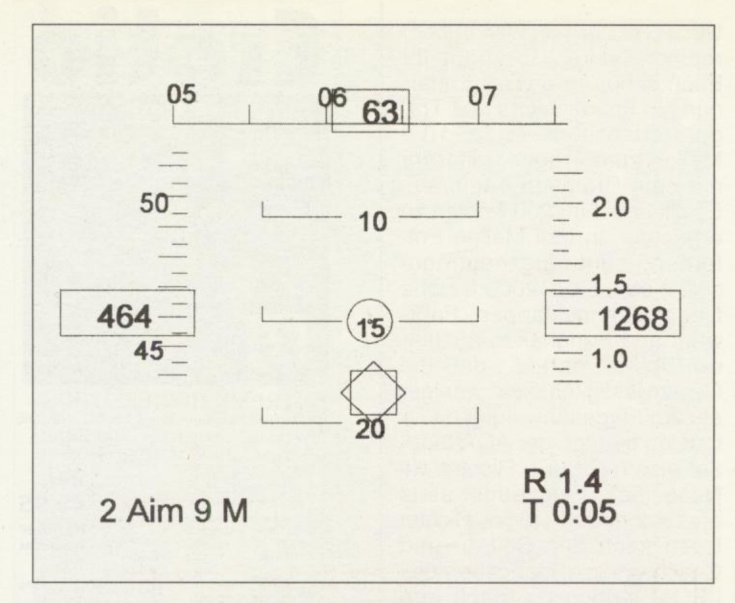
Ihr solltet möglichst frühzeitig mit Hilfe des IR Seekers feststellen, ob überwiegend AAAs oder eher Sams die "Gegend bevölkern". Überwiegen die Sams, setzt Ihr die Rake-



ten gegen diese auf geringer Höhe fliegend ein. Dann steigt Ihr auf und schießt auf ca. 3000 ft die vorgegebenen Ziele ab. Überwiegt die Flak, so setzt ihr die Raketen gegen diese ein und greift die Missionsziele auf geringer Höhe an.

Sams sind, in geringer Höhe sehr leicht mit der Bordkanone abzuschießen. Dies ist vor allem für die A 7 sinnvoll.

Scheut Euch nicht davor, ein Bodenziel der weicheren Art mit einer Luft-/Luft-Waffe anzugreifen. Ihr solltet lediglich darauf achten, daß Ihr mit ca. 15° Neigung anfliegt, etwas über das Ziel peilt und eine bestimmte Entfernung einhaltet (siehe Zeichnung).



Fliegt möglichst immer auf 50-100 ft Höhe. Vorsicht bei Nacht!

Verfolgt euch eine Rakete, oder werdet Ihr beschossen, dann fliegt eine Kurve, aber brecht auf keinen Fall nach oben oder unten(!) aus (kann bei Nacht schon einmal passieren), sondern bleibt auf möglichst geringer Höhe, schaltet das ECM (das man auf jeden Fall dabeihaben sollte) ein und fliegt mit hoher Geschwindigkeit weiter. Nähert sich die Rakete werft einige Störkörper.

Begebt Euch nie ohne IR-Seeker auf eine Luft/Boden-Mission.

Habt Ihr keine Standoff-Waffen mehr und einige ZSUs befinden sich in der Nähe der Missionsziele wendet Ihr am besten ein Wingover an. Fliegt mit 100 Prozent Schub auf geringer Höhe von dem Ziel weg, oder in einem großen Winkel daran vorbei. Zieht in ca. 2.5 Meilen Entfernung vom Ziel den Stick voll durch und leicht zur Seite. Ihr müßtet jetzt eine ganz leichte Drehung vollziehen. Desto höher Ihr steigt um so stärker müßte das Flugzeug drehen. Bei 35-50° Steigung müßte es dann eine Drehung um ca. 90° in die Richtung, in die Ihr zieht vollführen. Bewegt jetzt den Stick etwas stärker als vorher in die entgegengesetzte Richtung. Nachdem Ihr unter den Horizont fallt, beginnt stärker zu drehen um nicht unter 15°- zu fallen. Ihr solltet Euch etwa auf 4000 ft befinden. Macht so lange eine Kurve, bis das Ziel vor Euch ist. Zielt etwa so hoch über das Ziel, daß das Zielrechteck noch einmal zwischen Nase und Ziel passen würde. Gebt jetzt vollen Schub (außer YF 22: hier genügen etwa 95 Prozent Schub). Richtet Euch auf das Ziel aus und beginnt zu feuern, sobald es noch 2 Meilen entfernt ist. Der ZSU sollte in wenigen Augenblicken erledigt sein. Ist er es nicht, überfliegt Ihr ihn und wiederholt das selbe Manöver noch einmal. Der Trick bei diesem Manöver besteht darin, daß Ihr in eine gute Schußposition kommt und eine hohe Geschwindigkeit habt, ohne Euch großer Gefahr auszusetzen.

Luftkampftaktiken

Für einen Nahkampf schaltet frühzeitig auf das Flugzeug auf. Schaltet dann das Radar ab und fliegt nach der Kamera. Fliegt den Feind möglichst von hinten unten an, so könnt Ihr den Ahnungslosen leicht mit der Bordkanone überwältigen. Vorsicht, die Feinde machen oft einen Richtungswechsel.

Die Rundumsicht hat sich bei mir nicht bewährt. Man sollte sie höchstens im Bereich des sichtbaren Kabinenrahmens verwenden. Allzuleicht verliert man ansonsten den Überblick
wohin man nun eigentlich schaut, oder fliegt.

Als eines der wichtigsten Instrumente ist die Kamera zu nennen. Man sollte sie eigentlich immer eingeschaltet haben. Gerade bei Angriffen mit einer Phoenix ist sie ideal um festzustellen, ob eine Rakete getroffen hat oder nicht. Auch kann man jederzeit feststellen was der Gegner gerade tut. Man verschafft sich so im Nahkampf etwas mehr Reaktionszeit.

Um einer Rakete auszuweichen sollte man, vorausgesetzt sie wurde in einem 60° Winkel vor einem abgefeuert, auf die Rakete zusteuern, ECM einschalten, warten bis sie sehr nahe ist, dann ca. fünf Störkörper werfen und nach unten abtauchen.

Sollte die Rakete nicht vor Euch, sondern hinten oder seitlich abgefeuert werden, müßt Ihr sie möglichst auf die 6 Uhr-Position bringen, das ECM einschalten und dann, wenn sie sich auf ca. 1 Meile genähert hat Störkörper werfen und abtauchen. Während Ihr in Richtung Boden fliegt, solltet Ihr immer mehr den Schub zurücknehmen. Erst wenn der Horizont wieder sichtbar ist, vollen Schub geben (bei der F 14 etwas früher)!

Sollte Euch dieses Schicksal in geringster Höhe ereilen, am besten mit 100% Schub weiterfliegen ECM einschalten und dabei eine Kurve fliegen. Wenn sich die Rakete genähert hat einige Störkörper werfen.

Versucht einen Kurvenkampf möglichst immer mit 280-330 kts. Nur so könnt Ihr Eure wendigen Gegner ausmanövrieren. Setzt IR-gelenkte Raketen immer erst dann ein, wenn der Gegner schon sehr nahe ist (ca. 1.5 Meilen) und nur dann, wenn er von Euch weg fliegt. Vermeidet einen Feind frontal mit IR- oder radargelenkte Raketen anzugreifen. Setzt die Phoenix nur ein, wenn der Gegner noch auf großer Distanz ist. Verwendet möglichst Phoenix, Aim- 120 Amraam, AA-8 Aphid und AA-11 Archer.

Achtet speziell bei F 104, A 7, F 18 und Su 33 darauf, daß wenn ihr abspringt die Geschwindigkeit nicht über 500 kts ist, da Ihr den Ausstieg sonst nicht überlebt.





Großhandel für Computerspiele und Zubehör

PC

CD ROM

AMIGA

JAGUAR

MEGA DRIVE

SNES

3DO

Bitte nur Händler-anfragen!

Groß Electronic
Computerspiele + Zubehör

Gartenweg 4
D-94133 Röhrnbach
Telefon 0 85 82 / 15 99
Telefon 0 85 82 / 86 39
Telefax 0 85 82 / 86 25

V.mö. = Vorbestellung möglich • dt = Deutsche Anleitung oder Version

	PC	CD-ROM
1942 - The Pacific Air War /dt	91,95	69,95
Aces of the Deep /dt	**84,95**	**84,95**
Across the Rhine /dt*	**92,95**	**89,95**
Aladdin /dt	62,95	—,—
Alien Logic /dt	—,—	84,95
Alone in the Dark 3 /dt	**—,—**	**89,95**
Armored Fist /dt	89,95	86,95
Battle Isle & Data Disk. /dt	34,95	—,—
Battle Isle Data Disk. 2 /dt	34,95	—,—
Battle Isle 2 /dt	**79,95**	**85,95**
Battle Isle 2 Scenery CD /dt	**—,—**	**49,95**
Biing! /dt	79,95	V.mö.
Bioforge /dt	**—,—**	**89,95**
Bundesliga Manager Hattrick /dt	**74,95**	**—,—**
Bundesl. M. Hattrick Supporter /dt	**49,95**	**49,95**
Cannon Fodder 2 /dt	62,95	—,—
Christoph Kolumbus /dt	79,95	89,95
Colonization /dt	**89,95**	**89,95**
Comanche /dt	74,95	74,95
Creature Shock /dt	—,—	94,95
Cyberia /dt	**—,—**	**99,95**
Dark Forces	**—,—**	**89,95**
Das Amt /dt	89,95	94,95
Das Schwarze Auge /dt	79,95	39,95
Das Schwarze Auge 2 /dt	**76,95**	**77,95**
Day of the Tentacle /dt	94,95	99,95
Der Baulöwe /dt	79,95	—,—
Der Clou! /dt	79,95	79,95
Der Clou! - Profi Diskette /dt	44,95	44,95
Der Reeder /dt	**V.mö.**	**V.mö.**
Descent	**69,95**	**79,95**
Die Höhlenwelt-Saga /dt	—,—	89,95
Die Siedler /dt	67,95	—,—
Discworld /dt	**76,95**	**89,95**
Doppelpass /dt	79,95	79,95
Dungeon Master 2 /dt	V.mö.	V.mö.
Ecstatica /dt	**76,95**	**89,95**
Eye of the Beholder 1-3 /dt	—,—	96,95
FIFA International Soccer /dt	**64,95**	**69,95**
Flamingo Tours /dt	66,95	66,95
Flight Unlimited /dt	**—,—**	**84,95**
Frontlines /dt	66,95	66,95
Full Throttle /dt	**—,—**	**V.mö.**
Hanse - Die Expedition /dt	41,95	—,—
Historyline 1914-1918 /dt	—,—	49,95
Indiana Jones 4 - Fate of Atlantis /dt	52,95	—,—
International Tennis Open /dt	—,—	81,95
Jungle Strike /dt	62,95	62,95
King's Quest Edition 1-6 /dt	**—,—**	**87,95**
King's Quest 7 /dt	**—,—**	**89,95**
Klik & Play /dt	89,95	89,95
Legend of Kyrandia 3 /dt	**—,—**	**79,95**
Lemmings 3 /dt	61,95	66,95
Lion King /dt	**62,95**	**—,—**
Little Big Adventure /dt	**—,—**	**89,95**
Lode Runner /dt	69,95	69,95
Lords of the Realm /dt	64,95	64,95
Lost Eden /dt	**—,—**	**79,95**
Lothar Matthäus Super Soccer /dt	69,95	—,—
Magic Carpet /dt	**—,—**	**89,95**
Magic Carpet - Hidden Worlds /dt	—,—	V.mö.
Master of Magic /dt	**89,95**	**89,95**
NASCAR Racing /dt	**74,95**	**84,95**
NHL Hockey /dt	79,95	—,—
NHL Hockey ´95 /dt	**—,—**	**79,95**
Noctropolis /dt	**—,—**	**89,95**
Novastorm /dt	—,—	82,95
Oldtimer /dt	49,95	46,95
Panzer General /dt	**84,95**	**79,95**
PGA Tour Golf 486 /dt	—,—	94,95
Pinball Dreams de Luxe /dt	—,—	77,95
Pinball Fantasies de Luxe /dt	**—,—**	**77,95**
Pizza Connection /dt	81,95	—,—
Privateer & Strike Commander /dt	**—,—**	**89,95**
Psycho Pinball /dt	**67,95**	**77,95**
Pyrotechnica /dt	49,95	56,95
Rebel Assault /dt	—,—	87,95
Sam & Max /dt	94,95	99,95
Sensible Soccer International /dt	34,95	39,95
Sim City 2000 /dt	89,95	89,95
Sim Tower /dt	V.mö.	V.mö.

ZUBEHÖR

2-Player Joystick-Kabel analog	19,95
Gravis analog Joystick PC	49,95
Gravis analog Joystick Pro PC	66,95
Gravis Game Pad PC	39,95
WingMan Extreme Joystick	89,95
Sound Blaster 16 Value Edition /dt	189,00
Sound Blaster 16 Multi CD /dt	249,00
Sound Blaster 16 ASP Multi CD /dt	309,00
Sound Blaster AWE 32 Value Edition /dt	359,00
Sound Blaster AWE 32 /dt	479,00

0 28 71 / 86 31
18 30 88
18 06 37 • 18 54 43
FAX 0 28 71 / 86 31

Bachler Computersoftware

	PC	CD-ROM
Simon the Sorcerer 2 /dt	V.mö.	V.mö.
Space Quest Edition 1-5 /dt	—,—	87,95
Star Trek Technical Manual	**—,—**	**89,95**
Star Wars Screen Entertainment /dt	59,95	—,—
Super Karts /dt	**—,—**	**94,95**
System Shock /dt	**79,95**	**87,95**
Tank Commander /dt	**—,—**	**89,95**
Temptation /dt	—,—	94,95
Tie Fighter / kompl. dt	99,95	—,—
Tie Fighter Mission Disk. /dt	**29,95**	**—,—**
Theme Park /dt	79,95	81,95
Transport Tycoon /dt	**89,95**	**89,95**
Transport Tycoon World Editor /dt	**34,95**	**34,95**
Under a killing moon /dt	—,—	99,95
U.S. Navy Fighters /dt	**—,—**	**89,95**
Warcraft /dt	**85,95**	**85,95**
Wing Commander 1 + 2 /dt	—,—	66,95
Wing Commander 3 /dt	**—,—**	**99,95**
Wings of Glory /dt	—,—	79,95
Woodruff and the Schnibble of A. /dt	**—,—**	**79,95**
X-Com /dt	**89,95**	**89,95**
X-Wing Compilation /dt	**74,95**	**74,95**

MEGA - HITS

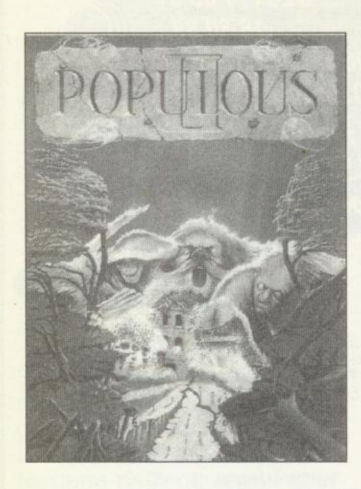
Bundesl. Manager Hattrick /dt	75,-- PC
Dark Forces	89,-- CD
Little Big Adventure /dt	89,-- CD
Magic Carpet /dt	89,-- CD
NBA Live 95 /dt	89,-- CD
Panzer General /dt	79,-- CD / 85,-- PC
Star Trek Techn. Manual	89,-- CD
Tie Fighter Mission Disk. /dt	29,-- PC
Wing Commander 3 /dt	99,-- CD
X-Com /dt	89,-- CD + PC

Sonder-Angebote:

	Disk.	CD
Der Patrizier /dt	46,95	39,95
Dune 2	27,95	35,95
F-15 Strike Eagle 3 /dt	34,95	34,95
Fields of Glory /dt	34,95	34,95
Formula 1 Grand Prix /dt	34,95	34,95
Great Courts 2 /dt	21,95	21,95
Gunship 2000 /dt	34,95	34,95
Indiana Jones 3 /dt	36,95	36,95
King's Quest 1-4 /dt	je 25,95	—,—
Lands of Lore /dt	—,—	34,95
Legend of Kyrandia 2 /dt	—,—	34,95
Leisure Suit Larry 1 /dt	25,95	23,95
M1 Tank Platoon /dt	26,95	23,95
Pirates! Gold /dt	34,95	34,95
Privateer /dt	—,—	23,95
Secret of Monkey Island 1 o. 2 /dt	je 36,95	36,95
SSN-21 Seawolf /dt	—,—	23,95
Street Fighter 2 /dt	25,95	—,—
Strike Commander /dt	—,—	23,95
Syndicate /dt	—,—	23,95
Taskforce 1942 /dt	34,95	34,95
Ultima Underworld	26,95	—,—
Ultima 6	25,95	—,—
Ultima 7 /dt	35,95	—,—
Wing Commander	25,95	—,—

So könnt Ihr gleich bestellen:
Einfach bei uns anrufen und Eure Bestellung durchgeben, oder eine Postkarte/Brief mit Euren Wünschen an uns schicken. Der Versand erfolgt dann per Nachnahme (+ 9,— DM) oder per Vorkasse (+ 4,— DM). Ab 150,— DM Bestellwert liefern wir grundsätzlich portofrei. Auslandskunden bestellen bitte nur schriftlich gegen Vorkasse.

Postfach 1113 • 46361 Bocholt Blücherstr. 24 • 46397 Bocholt





Fallen Eure Helden schon nach der ersten Runde von den Socken, oder geht Euch zu schnell das Geld aus? Mit POWER PLAY kein Problem mehr, denn wir zeigen Euch, wie Ihr Spielstände manipuliert.

Populous 2

Wer sich an dem Klassiker von Bullfrog immer noch die Zähne ausbeißt und nach Hilfe lechzt, nehme folgenden kurzen Cheat von Mark Davis aus Oldenburg. Tragt als Code einfach "HLFLJIEEMEJMNMFADHKK" ein. Die ersten vier Buchstaben bestimmen Euer Aussehen, die letzten setzen Eure Werte auf das Maximum. Frohes abfackeln wünschen wir.

Theme Park

Natürlich ist auch in Bullfrogs Wirtschaftswunder *Theme Park* ein Cheat versteckt, den Benjamin Fischer aus Sonsbeck herausfand. Gebt als Spitznamen einfach "Horza" ein (eigentlich englisch Horya, aber dank deutscher Tastatur Horza, da y=z) und schon sind einige Tasten mit witzigen Neuerungen belegt. So gibt's mit "Shift+Y" alle Features, mit "Strg+Y" alle Geschäfte und mit "Alt+Z" alle Attraktionen. Drückt Ihr "C" bekommt Ihr satte 50.000 Dollar gutgeschrieben. Nun sollte das Bullfrogsche Rummel-Wunder ohne Probleme zu lösen sein.

Lords of the Realm

Probleme mit dem Konto in *Lords of the Realm*? Mit dem Trick von Dominic Wulff aus Frankfurt kein Problem. Öffnet einfach ein Savegame und schaut Euch die 3 Bytes ab dem absoluten Offset 87.990 (dezimal) an. Hier tragt Ihr bis zum Offset 87.992 "FF FF FF" ein, und schon gibt's mehr als genug Geld im Säckl.

X-COM: Terror from the Deep

Natürlich läßt sich auch der UFO-Nachfolger *XCOM: Terror from the Deep* vorzüglich cheaten. Cornelius Bollman hat sie für Euch zusammengestellt.



LEGENDE ZUR SOLDIER.DAT

XX - Nicht zu verändernde Werte
VV - Dise Werte sind belibig verenderba . (Man solte sie , auser beim Rang immer auf A0 stellen , weil so der Mmaximalwert eingestellt wird .)
A - Abschüsse
E - Energie
G - Gesundheit
M - Mut
N - Name
S - Stärke
RA - Rang (Hier kann man die Zahlen 00 bis 05 einsetzen . Um so höher die letzte Ziffer *05* um so höher der Rang .)
RE - Reaktionszeit
TG - Tage bis zur Genesung
WG - Wurfgenauigkeit
MS-S. - MS-Stärke
MS-F. - MS-Fähigkeiten

LIGLOB.DAT

```
00000000: FF FF FF 79 XX XX XX XX - XX XX XX XX XX XX XX XX
```

Nun dürfte man eigentlich kein Geldmangel mehr haben , da so der Maximalwert eingestellt ist .

Wir befinden uns nun in der Datei SOLDIER.DAT . Und hier sind ein par Hexerein , die das Soldatenleben erleichtern .

SOLDIER.DAT

```
00000000: XX XX XX XX XX VV XX XX - XX XX VV XX XX XX VV XX
                         S                RA          A
00000010: VV XX XX XX XX XX XX XX - VV XX VV VV XX XX XX XX
          TG                        E     Z  G
00000020: XX XX XX VV VV VV VV VV - VV VV VV VV VV VV VV VV
                   N  N  N  N  N    N  N  N  N  N  N  N  N
00000030: VV VV VV VV VV XX XX XX - XX XX XX XX XX XX VV VV
          N  N  N  N  N                               M  WG
00000040: XX VV XX VV XX VV XX XX - XX XX XX XX XX XX XX XX
             MS-S. MS-F. RE
```



Versandtelefon:
02803 - 1359
02803 - 8530
02803 - 719
Fax :
02803 - 8161

Montag bis Freitag
9.30 - 18.30 Uhr

Versandanschrift: S. Geratz
Papenweg 15
46487 Wesel

Wichtige Mitteilung !!!

In unserem Ladenlokal DORTMUND-HÖRDE / Fußgängerzone Hermannstraße 49 / Ecke Hörder Rathausstraße Tel.:0231 - 432763 verkaufen wir ab sofort bis auf Wiederruf zu

Versandpreisen !!

Gilt nur für Ladenlokal DORTMUND.

Ladenlokale Softwarehouse :
46483 Wesel / Dudelpassage/ 0281-25922
47533 Kleve / Gasthausstr. 12/ 02821 - 14483
47608 Geldern / Innenstadt-Glockengasse 13/ 02831 - 87904
61169 Friedberg/Computer Marsch / Kaiserstr.53 / 06031 - 72050

Ladenpreise weichen von Versandpreise ab

PC 3,5 "

Titel		Preis
Aces of the Deep	**DV**	**79,95**
Aces o.t. Deep Mission	**DV**	**39,95**
Aces over Europe	DV	69,95
Across the Rhine	**DV**	**x84,95**
Aladdin	DA	59,95
Alien Olympics	DV	59,95
Alienbreed 3	DA	x54,95
Amored Fist	DV	79,95
Battle Bugs	DV	59,95
Battle Isle 2	DV	79,95
Battle Team	**DV**	**35,95**
Battledrome	DV	39,95
Biing	**DV**	**77,95**
Blackhawk	DV	64,95
Bundesl.Manager Hattrik	DV	74,95
Bundesl.Manager - Hattrick Supporter	**DV**	**44,95**
Cannon Fodder 2	DA	59,95
Colonization	DV	89,95
Combat Classics 3	**DV**	**69,95**
Cyclones	DA	x79,95
Dark Sun 2	DA	79,95
Das Amt	**DV**	**79,95**
Das schwarze Auge 2	DV	74,95
Der Panzergeneral	**DA**	**69,95**
Der Patrizier	**DV**	**47,95**
Der Reeder	DV	x74,95
Descent	**DA**	**74,95**
Die Siedler	**DV**	**59,95**
Discworld	**DV**	**69,95**
Dungeon Master 2	DV	x79,95
Earth Siege	DV	79,95
Earth Siege Mission	DV	49,95
Elite 3	DV	x79,95
FIFA Soccer	DV	59,95
Flamingo Tours	**DV**	**59,95**
Flight Comander 2	DV	x67,95
Frontlines	DV	64,95
Hokum KA - 50	DA	74,95
Hugo	**DV**	**59,95**
Incred.Maschine 2	DV	x67,95
Inferno	**DV**	**x87,95**
Jungle Strike	**EV**	**67,95**
Klik & Play	**DV**	**79,95**
König der Löwen	DA	59,95
Lemminge 3	DA	59,95
Master of Magic	**DV**	**84,95**
Mechwarrior 2	DA	i.V.
Menzoberranzan	**DA**	**79,95**
Metal Marines	DA	59,95
NASCAR Racing	DA	74,95
Navy Strike		i.V.
Oldtimer	**DV**	**49,95**
Pyrotechnica	DA	49,95
Quest for Glory 4	DV	x79,95
Retribution	DA	69,95
Rüsselsheim	DV	64,95
Sens. World o. Soccer	DV	x59,95
Sim City 2000	DV	74,95
Sim Tower	EV	x79,95
Sim Tower	DV	x79,95
Simon the Sorcerer 2	DV	x79,95
Star Trek 2	DV	79,95
Star Wars Bildschirm - schoner	DV	54,95
Stone Racers	**DV**	**64,95**
Streetfighter 2 Turbo	DV	x67,95
Super Karts	DA	x87,95
System Shock	DV	74,95
Theme Park	DV	74,95
Tie Fighter	DV	89,95
Tie Fighter Data	**DV**	**29,95**
Transport Tycoon	DV	89,95
Transport Tycoon - World Editor	**DV**	**34,95**
Ultima 7	DV	34,95
Viritual Pool	DV	x79,95
Warcraft	DA	79,95
X-COM Terror.....	**DV**	**84,95**
X -Wing Compilation incl. B-Wing und A-Wing	**DV**	**69,95**

CD - ROM **Psycho Pinball** deutsche Anleitung **69,95**

PC-CDRom

Titel		Preis
11th Hour	DA	x109,95
1942Pacif.AirWarGold	**DA**	**64,95**
Aces of the Deep	**DV**	**77,95**
Aces o. t. Deep Data3,5"	DV	39,95
Across the Rhine	DV	x84,95
Aegis:Guard.o.t.Fleet	DV	87,95
Alien Logic-Skyrealm..	DA	79,95
Alone i. t. Dark 3	**DV**	**84,95**
Alone in the Dark 1	**DV**	**39,95**
Alone in the Dark 1 + 2	**DV**	**59,95**
Amored Fist	DV	79,95
Anstoss+World Cup	DV	79,95
Atari Action Pack	**DV**	**87,95**
Aufschwung Ost	DV	67,95
Battle Bugs	**DV**	**44,95**
Battle Isle 2	DV	74,95
Battle Isle 2 Data	DV	47,95
Bolo	**DA**	**49,95**
BM. Hattr.Supporter	DV	44,95
Bureau 13	DV	79,95
Burning Steel 3	**EV**	**79,95**

PC-CDRom

Titel		Preis
Der Patrizier	**DV**	**39,95**
Der Reeder	**DV**	**x74,95**
Die Höhlenwelt Saga	DV	77,95
Dungeon Master 2	DV	x74,95
DXXM 1+2 Utilities	EV	39,95
Discworld	**DV**	**79,95**
Dragon Lore	**DV**	**39,95**
Dune 2	DV	39,95
Earth Siege	DV	79,95
Earth Siege Data3,5"	**DV**	**49,95**
Elite 3	**DV**	**x79,95**
FIFA Soccer	DV	67,95
Flamingo Tours	**DV**	**59,95**
Flashback	**DV**	**54,95**
Flight o.t.Amaz. Queen	DV	x74,95
Frontlines	DV	64,95

Gobliins 4
"Woodruff and the Schnibble......"
DV 74,95



CD - ROM **Lost Eden** deutsche Sprachausgabe **84,95**

Bioforge
DV 87,95

Titel		Preis
Colonizat.+Civilisat.	DV	89,95
Comanche incl. Data 1 + 2 und 10 Bonusmissionen	**DV**	**59,95**
Comand & Conquer	DA	x87,95
Creature Shock	DV	89,95

Endlich mit dtsch. Sprache
Cyberia
DV 79,95

Titel		Preis
Cyclemania	DA	74,95

Dark Forces
DV 89,95

Titel		Preis
Dark Sun 2	**DA**	**79,95**
Das Amt	**DV**	**84,95**
Das schwarze Auge 2	DV	79,95
Descent	**DA**	**74,95**

Der
Panzergeneral
DA 69,95

Titel		Preis
Guilty	DV	59,95
Hammer of Gods	DV	74,95
History Line 14-18	DV	49,95
Intern. Tennis Open	DV	79,95

Iron Assault
DV 79,95

Titel		Preis
Jungle Strike	EV	x74,95

Kings Quest 7
DV 79,95

Titel		Preis
Klick & Play	**DV**	**79,95**
Magic of Endoria	DV	x54,95
Larry Collec. 1 - 6	**DA**	**77,95**
Last Dynasty	DV	i.V.
Links 386 Pro+2Kurse	**DA**	**69,95**
Lode Runner	DV	74,95
Lost Eden	**DV**	**84,95**
Magic Carpet	DV	89,95
Magic Carpet Data	DV	39,95
Master of Magic	**DV**	**84,95**
Menzoberranzan	**DA**	**79,95**
Mephisto - Schachprogramm	**DV**	**74,95**



Flight Unlimited deutsche Version **79,95** CD-ROM

PC-CDRom

Titel		Preis
NASCAR Racing	DA	79,95
NBA Life 95	**DA**	**89,95**
Navy Strike		i.V.
NHL Hockey 95	DA	74,95
Noctropolis	DV	87,95
Novastorm	**DV**	**79,95**
Oldtimer	DV	49,95
PGA Golf 486	DA	87,95
Pinball Dreams Deluxe	DA	67,95

Pinball Fantasies
Deluxe
DA 59,95
8 Tische/davon 4 NEU !!

Titel		Preis
Pinball Illusions	DA	i.V.
Pinball Wizard 2000	DA	x69,95
Psycho Pinball	**DA**	**69,95**
Rebel Assault	**DV**	**69,95**



NBA Life 95 Basketball CD-ROM deutsche Anleitung **89,95**

Rengade
DA 77,95

Titel		Preis
Retribution	DA	69,95
Rise of the Triad	**DA**	**59,95**
Sam & Max	DV	89,95

Sens. World
of Soccer
DV x64,95

Titel		Preis
Sim City 2000	DV	79,95
Sim Tower	**DV**	**x79,95**
Simon the Sorcerer	DV	79,95
Simon the Sorcerer 2	DV	x79,95
Star Trek 1	DV	59,95
Star Trek - Interactive - Tecnical Manuel	**EV**	**69,95**
Star Trek Next Gener.	DV	x94,95
Stonekeep	DA	x87,95

Superkarts
DA 87,95

Titel		Preis
System Shock	DV	79,95

Tank
Comander
DV 84,95

Temptation Sammlung :		89,95
o 7th Guest	**DA**	
o Hand of Fate	**DV**	
o Indy Car + Data	**DA**	
o Lands o. Lore	**DV**	

Titel		Preis
Theme Park	DV	69,95
Transport Tycoon	DV	79,95
Tuneland	DV	x67,95
UFO(DV) und Master of Orion(DA)		**64,95**
Under a Killing Moon	DV	99,95
US Navy Fighter	**DV**	**89,95**

USS
Ticonderoga
DA x79,95

Titel		Preis
Virtual Pool	**DV**	**x79,95**
Warcraft	DV	74,95
Wacky Wheels	DA	54,95
Wing Comander Teil 1 und 2 - incl. aller Zusatzmissionen und Speechpacks	**DA**	**64,95**
Wings of Glory	DV	69,95

Wing -
Comander 3
DV 94,95

PC-CDRom

X-Wing incl. aller Zusatzmissio. und 10 Bonusmissionen DA 59,95

X - COM
deutsche Version 84,95

	Preis
Soundblaster 16 Stereo Value - Edition ohne MPU 401	**189,95**
Soundblaster 16 Multi CD - mit MPU 401	**149,95**
Soundblaster 16 Multi CD mit MPU 401 und ASP	**299,95**
Soundblaster 16 SCSI - 2 mit MPU 401	**299,95**

Gravis Joystick -

	Preis
Analog Pro	**59,95**
Gravis Game Pad	**39,95**

Angebote

solange Vorrat reicht !!

Titel	Preis
CD Syndicate +Data	**DV x34,95**
CD SSN 21 Seawolf	**DV x34,95**
CD Privateer + aller Data´s	**DA x34,95**
CD Wing Comander 2 - incl. aller Data´s	**DA x34,95**
CD Strike Comander - incl. aller Data´s	**DA x34,95**
CD Shadow Caster	**DA x34,95**

x = Erscheinen ca. mitte Mai

Titel	Preis
CD 7th Guest	**DA 24,95**
CD Burntime	**DV 29,95**
CD Der Patrizier	**DV 39,95**
CD Dog Fight	**DA 34,95**
CD Dragon Lore	**DV 39,95**
CD F117A-Nighthawk	**DA 34,95**
CD F15 Strike Eagle 3	**DA 34,95**
CD Formula One GP	**DA 34,95**
CD Gunship 2000	**DA 34,95**
CD Hand of Fate/Kyrandia2	**DV 34,95**
CD History Line	**DV 49,95**
CD Lands of Lore	**DV 34,95**
CD Oldtimer	**DV 49,95**
CD Pirates Gold	**DA 34,95**
PC F15 Strike Eagle 3	**DA 34,95**
PC Gunship 2000	**DA 34,95**
PC Pirates Gold	**DV 34,95**

Lösungshefte

Titel	Preis
Alone in the Dark 1+2	**19,-**
Alone in the Dark 3	**19,-**
Big Red Adventure	**19,-**
Creature Shock	**19,-**
Dark Forces	**19,-**
Death Gate	**19,-**
Die Höhlenwelt Saga	**19,-**
Discworld	**19,-**
Ecstatica	**19,-**
Indiana Jones 4	**19,-**
Kings Quest 7	**19,-**
Kyrandia 3	**19,-**
Lands of Lore	**19,-**
Menzoberranzan	**19,-**
Might & Magic 5	**19**
Monkey Island 2	**19,-**
Ravenlooft	**19,-**
Sam & Max	**19,-**
Ultima 8	**19,-**

Weitere auf Anfrage !!

Versandkosten : Ab 250 DM Portofrei/Bei Vorkasse 6,90 DM Porto / Nachnahme 9,90 Porto zuzügl. 3,-DM Nachnahmegebühr.
Abkürzungen : DV = Spiel u. Anleitung deutsch / DA = Deutsche Anleitung / EV = voll englisch
X = Spiel war bei Redaktionsschluß noch nicht am Markt / i.V. Spiel ist in Vorbereitung.

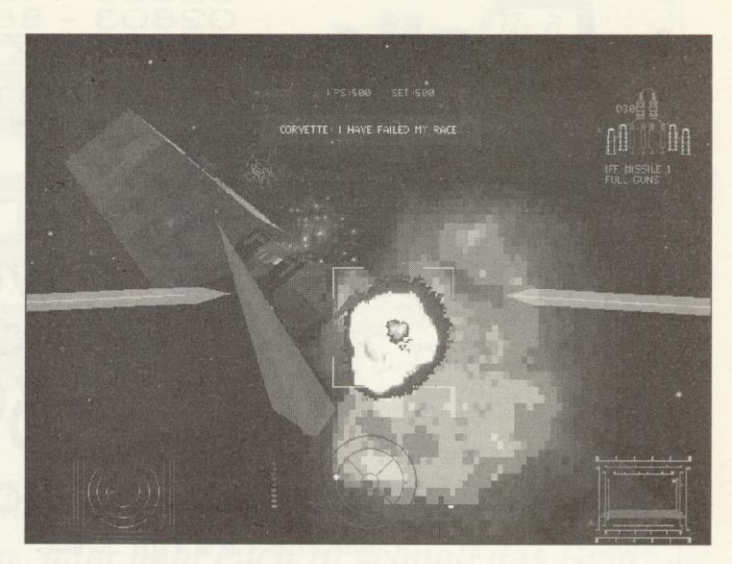
Für bestellte und annahmeverweigerte Ware berechnen wir 15,-DM pauschal.

System Shock CD

Bernhard Schwach aus Mönchweiler fand einen Muni-Cheat in der CD-Version des Origin-Knallers. Wenn Ihr die richtige Waffe bei Euch habt, könnt Ihr ballern ohne Ende. Wenn Ihr die Waffe im MDF laßt und immer wieder ladet und entladet, ist das gleiche Magazin immer wieder voll.

Allerdings sind einige Regeln zu beachten:
1. Die Waffe immer (außer wenn das Magazin voll ist) im MDF lassen!
2. Nicht mehr Muni verschießen als in der Tabelle angegeben.
3. Die richtigen Waffen benutzen.

WAFFE	--------	Munition übrig
Magnum 2100	minimum	8
ML-41 Pistole	minimum	16
Magmapuls	minimum	15
Mark III Sturmgewehr	minimum	6
RF-07 Skorpion	minimum	42
SV-23 Pfeilpistole	minimum	geht nicht
AM-27 Flachette	minimum	48



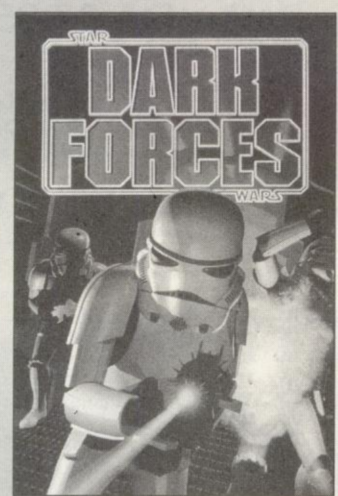
Wing Commander 3

Wer die Missionen bei Origins *Wing Commander 3* überspringen will, nutzt folgende Hexerei von Holger Müller aus Leisning. Editiert einfach ein Savegame (00000001.wsg) und tragt am Offset 40 (dezimal) die Nummer der aktuellen Mission ein und am Offset 24 (dezimal) die nötige CD, die für diese Mission eingelegt sein muß. Die einzutragenden Werte findet Ihr in der untenstehenden Tabelle.

Mission	Offset 40 (Miss.-Nr.)	Offset 24 (CD)
00-13	00 bis 0D	01
14-30	0F bis 1E	02
31-39	1F bis 27	03
40-50	28 bis 32	04

Dark Forces

Und wie es sich für einen vernünftigen *Doom*-Konkurrenten gehört, besitzt auch *Dark Forces* die nötigen eingebauten Cheats, die uns Dani Hobi aus Winterthur in der Schweiz zuerst schickte. Gebt sie einfach während des Spiels ein.

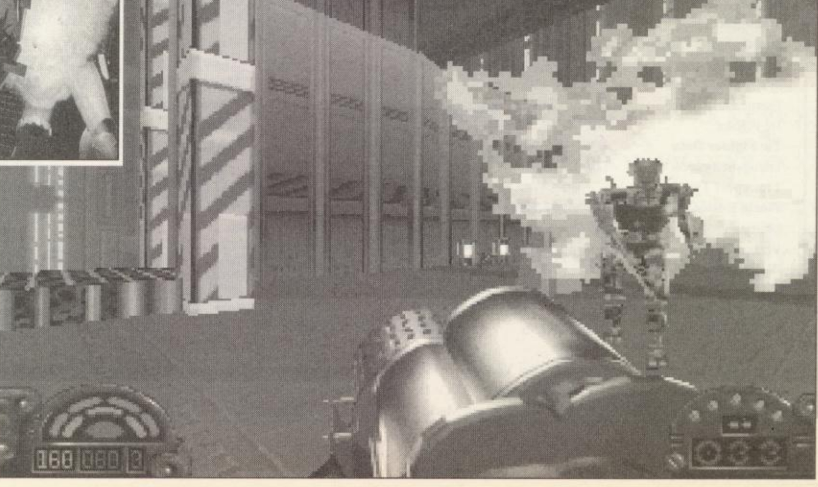


Levelwarps

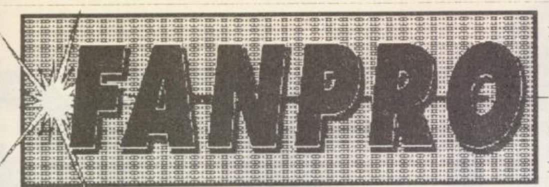
LASECBASE	Mission 1
LATALAY	Mission 2
LASEWERS	Mission 3
LATESTBASE	Mission 4
LAGROMAS	Mission 5
LADTENTION	Mission 6
LARAMSHED	Mission 7
LAROBOTICS	Mission 8
LANARSHADA	Mission 9
LAJABSHIP	Mission 10
LAIMPCITY	Mission 11
LAFUELSTAT	Mission 12
LAEXECUTOR	Mission 13
LAARC	Mission 14

Cheats

LAIMLAME	Unverwundbar
LAREDLITE	Friert Gegner ein
LACDS	komplette Karte
LAPOGO	Flugfähigkeit
LAPOSTAL	Waffen und Muni
LARANDY	Supermuni
LABRADY	Mehr Muni
LAMAXOUT	alle Waffen und Gegenstände
LASKIP	Levelskip
LADATA	Levelkoordinaten
LANTFH	Teleporter zum Levelstart
LABUG	Ihr könnt Wände hochkrabbeln
LAUNLOCK	alle Gegenstände



Mit den vorliegenden Cheats ist LucasArts´ Storm-Trooper-Gemetzel in Windeseile durchgezockt



SOFTWARE

Fantasy Productions GmbH - Abt. Computerspiele - Postfach 1416 - 40674 Erkrath

Telefon: 0211/9243300 (MO - FR 10.00 - 17.30) -- Fax: 0211/9243310 (24 h)

Ihr Spezialversand für Simulationen, Strategie- und Rollenspiele
Direktimport aus den USA - Viele ältere Titel - Raritäten

US = US - Version, DA = deutsche Anleitung, DV = kompl. deutsche Version, OEM = CD ohne aufwendige Verpackung

Strategie

IBM DISKETTE:

Titel	Preis
5th Fleet US	119.00
Aid to Camp US	109.00
Battle of Brittain US	99.00
American Civil War I - III US, jeder Teil	74.00
Carriers at War II US (SSG)	99.00
Empire deluxe DV	39.00
Grandest Fleet US	99.00
Fight Commander II US	109,00
Harpoon Challenger Pack (enthält Harpoon I, 2 Battlesets & Harpoon-Battlebook) US	79.00
Harpoon II US	99.00
Harpoon II Battleset II US	**69.00**
High Command US	39.00
Operation Crusader US	109,00
Panzer General US	99.00
Perfect General Bundle (Perfect General & 2 Datadisks) US	**99.00**
Pure Wargame 1 (QQP) US	**89.00**
Tigers on the Prowl US	119.00
Warlords II US	99.00
Warlords II Scen. Builder US	89.00
World War II - S. Pacific US	89.00

TOP-KNÜLLER!

SSI Award Winning Wargames
Sammlung mit vier SSI-Topspielen: Carrier Strike, Clash of Steel, War in Russia und Pacific War. Alle Spiele einzeln nicht mehr erhältlich. Disk oder CD-ROM nur 119.00

IBM CD-ROM

Titel	Preis
Empire deluxe DV	59,00
Flight Commander II US	109,00
Gettysburg US	119.00
Great Naval Battles II US	**59.00**
High Command US	69,00
Legions US	109.00
Perfect General US	29.00
Normandy- Crusade US	89.00

Rollenspiel&Adventure

IBM DISKETTE

Titel	Preis
Cobra Mission US	109.00
Gateway II - Homeworld US	49.00
Lord of the Rings - Bundle (Lord of the Rings I & II) US	69.00
Metal & Lace US	84.00
Shadowcaster DV	59.00
Starlord DV	59.00
Unlimited Adventures DV	49.00
Wizardry Trilogy I-III US	99.00
Wizardry Trilogy V-VII US	89.00

Top Knüller!

BattleTech Pack
Für jeden Battletechfreak ein Angebot der Spitzenklasse: Alle drei bisher erschienen Battletech Computer-spiele in einer Box. Diskette oder CD-ROM US -Import nur 79.00

Gold Box
Die großartige Forgotten Realms-Saga von SSI in einer Box. Enthält Curse of the Azure Bonds, Pool of Radiance und Secret of the Silverblades. Original US-Version! 3.5"-Diskette nur 69.00

Gold Box II
Alle drei Teile der Krynn-Trilogie von SSI: Champions of Krynn, Death Knights of Krynn und Dark Queen of Krynn. Original US-Version. 3.5"-Diskette nur 69.00

Gold Box III
Und wie gibt es eine attraktive neue SSI-Sammlung! Gateway, Treasures und Pools of Darkness. US-Vers.
Disc oder CD-ROM je 69.00.

Ultramegagoldbox
Kaum zu glauben, aber wahr: Alle drei oben genannten SSI Sammlungen in einer Box. 9 Spiele !!! US-Version, CD-ROM nur109.00

Das Schwarze Auge

Titel	Preis
Schicksalsklinge CD-ROM	99.95
Schicksalsklinge Lösung	24.95
Schicksalsklinge Audio-CD	24.95
Sternenschweif Audio CD	24.95
Sternenschweif Lösung	24.95
Sternenschweif Speech Pak	49.95
Schicksalsklinge T-Shirt	29.80
Sternenschweif T-Shirt	29.80

DSA-Tools - Die Spielleiterhilfe für das Schwarze Auge. Charaktergenerierung, Kampfsimulator, Datensammlungen und vieles mehr. Nach dem Stand von Mantel, Schwert und Zauberstab Für Windows. 69.95

Ultima I - VI CD-ROM
Die ersten sechs Teile des Rollenspielklassikers von Origin auf einer CD. US-Version! nur 99.00

IBM CD-ROM

Titel	Preis
Al Quadim DV	69.00
Alien Logic US	109.00
Betrayal at Krondor US	79.00
Dragon´s Lair US	109.00
Electronic Arts Top Ten Pak (Zehn Spiele inkl. Wing Commander II und Ultima VII, PGA Tour Golf)	109.00
Gabriel Knight US OEM	59.00
Heirs to the Throne US	29.00
Horde US	129.00
Ishar II DA	49.00
Knights of Xenthar US	109.00
Lost in Time US	69.00
Menzoberranzan US	119.00
Wizardry VI & VII DV	59.00

AD&D Fantasy Fest (SSI)
Sammlung mit Strongholds, Fantasy Empires, Unlimited Adventures und Dungeon Hack. Nur auf CD-ROM. US-Version 109.00

Campaign Cartographer
Universelle Spielleiterhilfe. CAD-System zum Erstellen wunderschöner Fantasy-Landkarten. Druckoption (auch in Farbe). Engl. Version.

Titel	Preis
Campaign Cartographer	119.00
Dungeon Designer (Zusatzdisk zum Campaign cartographer)	49.00

The Goldtree Engine
Universelle Spielleiterhilfe für alle Rollenspiele. Liebevoll ausgearbeitete Fantasy-Stadt mit vielen Zufallsbegegnungen 3.5"-Diskette. US-Version!

Titel	Preis
Goldtree Engine	109.00
Zusatzdisk: The Outer City	69.00
Zusatzdisk: Dark Tower	49.00
Zusatzdisk: Characters	34.00
Zusatzdisk: Buildings	34.00

SSI-Klassiker!!!

Allte SSI-Strategiespiele neu aufgelegt von der Firma Novastar Games. Leider nicht im Karton, sondern in einer Plastiktüte, dafür aber uneingemein preisgünstig. US-Versionen. Unter anderem lieferbar: Kampfgruppe, Stellar Crusade, Star Command, Battles of Napoleon, Antietam, Warship, Mech Brigade, Sons of Liberty, Second Front, Western Front, Wargame Construction Set. Pro Titel nur 29.00

Simulation

IBM DISKETTE

Titel	Preis
Aces of the Deep US	119.00
Aces of the Deep Missins US	89.00
Formula 1 Grand Prix DA	49.00
Subwar 2050 & MissionsDV	89,00
TFX DA	79.00

IBM CD-ROM

Titel	Preis
Falcon Gold US	119.00
Formula 1 Grand Prix DA	49.00
Rebel Assault dt. Untertitel	99.00
Shuttle US	49.00
Subwar 2050 DA	109.00
Syndicate DV	109.00
Tornado DV	49.00

MOUSEPADS

Star Trek:

Titel	Preis
Alter Ego	29,80
Bird of Prey	29.80
Classic Enterprise	29.80
Deep Space 9	29.80
Next Generation Enterprise	29.80
Next Generation Crew	29.80
Kirk mit Tribbles	29.80
Classic Enterprise groß	29.80

Star Wars:

Titel	Preis
Luke & Leia	29.80
Darth Vader	29.80
Yoda	29.80
Rebel Assault	29.80
Millenium Falcon	29.80

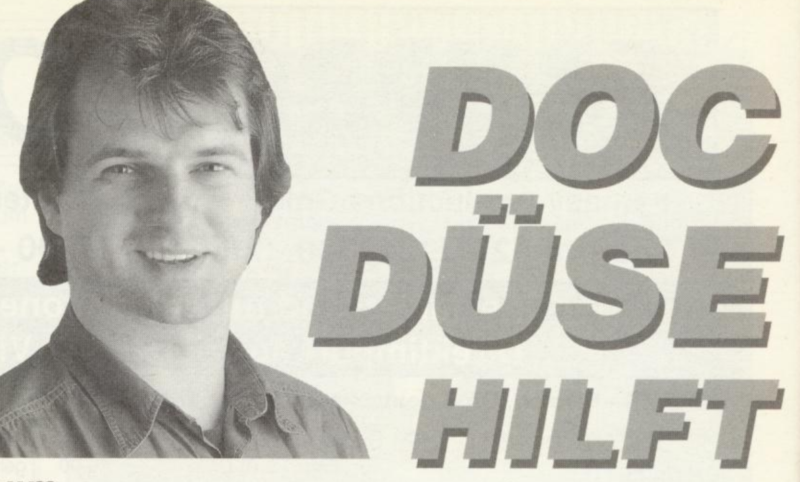
... und vieles mehr! Gratiskataloge Computerspiele & Abenteuerspiele gleich mitbestellen!

Irrtümer und Änderungen vorbehalten - Mindestbestellwert DM 30.00 - Versand gegen Nachnahme (+ DM 8.00), Vorausscheck (+ DM 5.50) oder Einzugsermächtigung (+ DM 5.50)

Natürlich können Sie all diese Computerspiele auch in unseren Fantastic Shops kaufen:

Fantastic Shop	Fantastic Shop Classic	Fantastic Shop	Fantastic Shop
Graf-Adolf-Str. 41	Konkordiastr. 61	Mörgensstr. 4	Habsburgerring 18-20
40210 Düsseldorf	40219 Düsseldorf	52064 Aachen	(Rudolfpl.)-50672 Köln

Nach dem österlichen Cholesterin-Schock mußte ich mich dringend abreagieren. Dank eines neuen Pentiums ist das auch endlich möglich (vorher war's ein 386er). Leider war keine neue Grafikkarte dabei. Die wird jetzt schnellstens nachgekauft, denn ohne sie merke ich bei der Grafik-Geschwindigkeit kaum Veränderungen. Merke: Bei einem Local-Bus-System immer eine Grafikkarte mitkaufen!



DOC DÜSE HILFT

Bis dennen
Euer Henrik.

miroSOUND PCM1 pro

Zu dem Leserbrief bezüglich unseres Produkts "miroSOUND PCM1 pro", veröffentlicht in der Ausgabe 4/95 Ihrer Zeitschrift, nehmen wir wie folgt Stellung: Der verwendete Chipsatz OPL4 von Yamaha bietet unter DOS leider in der Tat keine MPU-401-Funktionalität. Infolgedessen resultiert aus der Verwendung DOS-basierter Spieleprogramme – je nach angebotener Programmunterstützung – Musikuntermalung entweder durch Abspielen digitalisierter Rythmen oder durch OPL3-FM-Synthese. Es kann also keine Rede davon sein, daß die Karte "für alle DOS-Spiele unbrauchbar" sei. Dies gälte und gilt dann nämlich auch für die überwiegende Zahl der am Markt befindlichen sonstigen Soundkarten. PCM1-Anwendern von DOS(Spiel)-Programmen, die den modernen OPL4(-Standard) noch nicht explizit unterstützen, bleibt hier also "lediglich" der Genuß der höherwertigen Wavetable-Synthese versagt.

Unter Windows läßt sich dieses Manko leicht durch mitgelieferte (Treiber-)Software beheben, wie dies ja bei der miroSOUND PCM1 pro auch geschieht. Warum Ihr Doc Düse auf den kartenspezifischen, hochoptimierten Windows-Treiber (bindet weniger System-Ressourcen, erlaubt simultanen Wiedergabe-/Aufnahmebetrieb etc.) zugunsten der funktional beschränkten originalen Microsoft-Version verzichten möchte, sei dahingestellt. Unter DOS ist ein solches Unterfangen, wie Mitbewerbsprodukte beweisen, mit großen Einschränkungen behaftet, weshalb sich Miro klar gegen eine derart halbgare Lösung entschieden hat. Erstens "frißt" ein MPU-401 emulierendes TSR-Programm viel kostbaren DOS-Speicher, zweitens sind dadurch Probleme mit DOS-Extendern zahlreicher Spielprogramme vorprogrammiert. Und – last but not least – zeigen Erfahrungen mit entsprechend ausgestatteten Soundkarten, wie instabil und inkompatibel diese Lösung in der Praxis ist. Das bedeutet freilich keineswegs, daß die Wavetable-Funktionalität unserer Soundkarte unter DOS generell nicht verfügbar wäre! DOS-basierende Spielprogramme, Sequenzer, Sound-Editoren etc. können davon sehr wohl Gebrauch machen. Allerdings hinkt die Software-Entwicklung den Fortschritten auf der Hardware-Seite – wie immer – etwas hinterher. Mittelfristig ist aber mit expliziter OPL-4-Unterstützung (ohne MPU) seitens aktueller Spieletitel zu rechnen.

Nicht nur die Mutmaßung, das fehlende Bauteil koste "vielleicht fünf Mark", ist ein Beleg für die mangelnde Recherche zu Ihrer veröffentlichten Antwort auf den Leserbrief. Ein einziges Telefonat mit uns als Hersteller hätte sicher so mache präzise Antwort ans Licht gebracht. Dann hätten Sie Ihrem ratsuchenden Leser auch eine echte Hilfe geben können, anstatt seinen verständlichen Frust mit fatalistischen Bemerkungen nur noch zu bestätigen. In der Tat ruft das benötigte zusätzliche Bauteil ein mehrfaches der von Ihnen gemutmaßten fünf Mark an Kosten hervor. Für den Käufer hätte der Mehrpreis bei ca. 50 bis 100 Mark gelegen. Wir meinen: ein Haufen Geld. Statt dessen spedieren wir der Karte lieber ganz besondere Eigenschaften. Dazu zählt die ausgezeichnete Rauschfreiheit, ein 7(!)-Kanal-Stereomixer, die oben schon erwähnte simultane Wiedergabe/Aufnahme etc. Wütend macht uns die Unterstellung, wir hätten geradezu böswillig "...auf die Verpackung die bewußt fehlleitende Formulierung `MPU-401 (unter Windows)` gedruckt", um eine (finanzielle?) "Katastrophe" für uns zu vermeiden. Glauben Sie ernsthaft, miro agiere so kurzsichtig, daß wir bewußt einen Image-Schaden in Kauf nähmen, nur um "eine schnelle Mark" zu machen? Garantiert nicht! Wir legen sogar besonders großen Wert auf langfristiges Vertrauen der Kunden zu uns als Firma und zu unseren Produkten. Auch hier hätte sich Doc Düse besser erst einmal schlaugemacht, bevor er jemanden "in die Pfanne haut". Denn schon im Herbst vergangenen Jahres legten uns zwei Redaktionen großer PC-Fachzeitschriften Leserbriefe vergleichbaren Inhalts zur Stellungnahme vor. Dadurch wurden wir auf den Mißstand aufmerksam und reagierten darauf innerhalb kürzester Zeit mit einer Maßnahme, die z.B. in der DOS International bei der damaligen Veröffentlichung von Leserbriefen und Antwort mit dem Adjektiv "vorbildlich" kommentiert wurde.

Daß einige Käufer unserer Soundkarten aufgrund falscher Erwartungshaltungen unzufrieden sind, tut uns selbstverständlich sehr leid. Auch wenn wir diesen Umstand sicher nicht bewußt herbeigeführt haben, hatten wir uns damals entschlossen, für mehr Klarheit in der Werbung und auf der Produktverpackung zu sorgen. Dort war zwar mit keinem

Doc Düse: So geht's

Habt Ihr technische Fragen zu Eurem PC? Dann nichts wie an die Tastatur gesetzt und einen Brief formuliert. Ganz dringende Bitte: Auf dem Briefumschlag und (!) auf dem Brief und (!) auf einer eventuell eingesandten Diskette bitte immer (!) den Absender angeben, da ich im Falle eines Falles nicht reagieren kann. Das Ganze bitte auch möglichst nicht handschriftlich schreiben. So manche vielleicht interessante Frage ist in letzter Zeit unbeantwortet geblieben, weil ich nicht entziffern konnte, was der Absender eigentlich will. Schickt das Ganze an den

MagnaMedia Verlag Aktiengesellschaft
Redaktion Power Play
Stichwort "Doc Düse"
Postfach 1304
85531 Haar bei München

Wort von "General MIDI-Kompatibilität unter DOS" die Rede, die Formulierung "Wavetable-Power unter Windows und DOS" rief jedoch offensichtlich das Mißverständnis hervor. Das eine (MPU-401) hat mit dem anderen (Wavetable-Synthese) ursächlich nichts zu tun, mancher aber liest wohl das heraus, was er lesen möchte. Deshalb hatten wir diese mißverständliche Textpassage überarbeitet. Karten, die aufgrund der betreffenden Formulierung auf der alten Verpackung erworben wurden, nehmen wir auf Kulanzbasis zurück. Betroffene Kunden wenden sich dazu mit der Karte (samt allem Zubehör, Handbüchern und Disketten) in Originalverpackung an ihren Händler.

So differenziert sich auch die Aussage des zitierten Händlers, der eben aufgrund dieses Kulanzangebots von miro die Rücknahme zusichert.

Miro, Braunschweig

Tatsächlich, das wußte ich nicht, daß Miro die Karten auf Wunsch zurücknimmt und auch die Formulierung auf der Verpackung geändert hat. Hier hätte mit einem Anruf meinerseits tatsächlich einiges geklärt werden können, und ich bedauere es, wenn dadurch der Eindruck entsteht, Miro kümmere sich nach einem Kauf überhaupt nicht mehr um seine Kunden. Asche über mein Haupt, "mea culpa" und ich gelobe Besserung.

Die Einschätzung der zusätzlichen Kosten von fünf Mark für ein Bauteil, das die MPU-Kompatibilität hardwaremäßig zur Verfügung stellt, entstammt allerdings unter anderem einem Gespräch zwischen Mitarbeitern der Firma Miro und dem MagnaMedia-Verlag im Herbst 1994, als die Karte "miroSOUND PCM1 pro" vorgestellt wurde. Schon damals gab es eine Diskussion über den Preis solcher Bauteile, wobei auf der Seite Miros von 20 Dollar (damals also ca. 35 Mark) gesprochen wurde. Ein Baustein wie der 80C535 (ein leistungsstärkerer Controller, als der, der auf einem Sound Blaster vorhanden ist), der das MPU-Interface emulieren könnte, kostet bei einer Abnahme von mindestens 100 Stück zirka 16 Mark (Preisliste Dr. Hans Bürklin, München 1994). Da auf der PCM1-Karte sowieso ein Controller vorhanden ist, der etwas kostet, könnte er gegen eine andere Variante ausgetauscht werden. Wie stark sich jetzt die Kosten für ein anderes Board-Design und die Programmierung für diesen anderen Controller ändern, entzieht sich meiner Kenntnis. Bestimmt erreichen sie aber nicht 100 Mark. Dieses soll aber nur als Begründung dafür dienen, warum ich nach bestem Wissen und Gewissen von einem Mehr-Preis von etwa fünf Mark ausgegangen bin.

Tatsächlich muß die PCM1-Karte folgendermaßen beschrieben werden: "Wer unter DOS General-MIDI-Klänge zu Ohr bekommen möchte, darf sich nicht die PCM1-Pro-Karte kaufen, denn diese hat kein hardwaremäßiges MPU-401-Interface. Dieses nutzt aber so gut wie jedes DOS-Spiel. Und da es dieses nicht gibt, hört man unter DOS keine General-MIDI-Instrumente. Für Windows gilt diese Einschränkung nicht, denn dort gibt es den mitgelieferten Treiber, auf den die Windows-Software dann aufsetzt. Generell gibt es dagegen keine Probleme mit Software, die Adlib und Sound Blaster nutzen." Nebenbei bemerkt, gibt es demnächst von Miro die "miroSOUND PCM 12", die dann ein entsprechendes MPU-Interface besitzt.

Soundfragen

Ich habe erst seit kurzem einen PC. Nun bin ich auf diesem Gebiet noch nicht sehr bewandert, vor allem bei der Hardware gibt´s noch Lücken. Die nervigen PC-Speaker-Töne regen mich jedoch so sehr auf, daß ich beschlossen habe, mir eine Soundkarte zuzulegen. Ich habe wie gesagt jedoch keine Ahnung, also hier meine Fragen:

1. Was sind Adlib, Roland und General-MIDI?

2. Worauf muß man beim Kauf einer Soundkarte achten?

3. Welche guten Soundkarten könnt Ihr mir empfehlen?

Ich habe einen 486DX2/66 mit 8 MByte RAM und einem CD-ROM-Laufwerk.

Daniel Koppelkamm, Neuensalz

1. Adlib ist ursprünglich der Name einer Firma, die vor Ur-(Computer)-Zeiten eine Soundkarte mit dem Namen "Music Synthesizer Card" verkaufte. Die Karte bestand aus nicht viel mehr, als einem speziellen, von der Firma Yamaha entwickelten Musik-Chip, der für damalige PC-Verhältnisse einen sensationellen Klang hatte. Die Art dieser Sound-Erzeugung nennt man FM-Synthese. Da diese Soundkarte sehr erfolgreich war, haben viele Spiele-Hersteller mittels dieses Chips den Sound erzeugt. Seitdem kann es sich keine Soundkarte mehr leisten, diesen Chip nicht zu besitzen. Und wenn eine Soundkarte genau so wie die Original-Karte von Adlib Töne erzeugt kann, nennt man das "Adlib-kompatibel".

Roland ist, ebenso wie Adlib, der Name eines Herstellers von elektronischen Musik-Instrumenten, hauptsächlich von Keyboards und Synthesizern. Der Hersteller hat ebenfalls schon vor einiger Zeit eine Einsteck-Karte mit dem Namen "LAPC-1" verkauft, die einen kompletten Synthesizer enthielt. Dieses Gerät gab es auch als externe Box zu kaufen, erst unter dem Namen "MT-32" später als "CM-32L". Viele Spielefirmen haben ihre Musik auf diese Geräte zugeschitten, allen voran Sierra mit den verschiedenen "Quest"-Serien. Seit dem spricht man von "MT-32"-Kompatibilität.

Seit der Erfindung des "General-MIDI"-Soundstandards wird aber auch MT-32 bei Spielen kaum noch eingesetzt. General-MIDI bedeutet eigentlich nichts anderes, als daß der Musiker die Sound-Chips nicht mehr programmieren muß, um den Klang eines Klaviers, einer Orgel oder einer Flöte zu erzeugen. Die gewünschten Klänge werden von den General-MIDI-Geräten komplett zur Verfügung gestellt. Außerdem stellt jedes General-MIDI System ein Basis-Set an Instrumenten zur Verfügung. Wie gut diese dann klingen, ist allerdings von Hersteller zu Hersteller unterschiedlich.

Unter DOS sollte man darauf achten, daß eine Soundkarte ein "MPU-401"-Interface besitzt, und dieses auch mit dem General-MIDI-Klangerzeuger verbunden ist. So gut wie alle DOS-Spiele nutzen dieses Interface, um per General-MIDI Musik von sich zu geben. Wenn eine Karte kein MPU-Interface besitzt oder der Klangerzeuger gar nicht mit diesem Interface verbunden ist, bleibt die Karte unter DOS stumm.

2. Sofern Du Dir eine Soundkarte mit einem General-MIDI-Klangerzeuger zulegst, gelten die eben erwähnten Hinweise zum Betrieb unter DOS. Willst Du die Karte erst später mit einem General-MIDI-Modul aufrüsten, muß sie auch einen entsprechenden Anschluß besitzen. Hervorragend klingende und empfehlenswerte General-MIDI-Nachrüstmodule gibt es von Roland ("SCD-10", "SCD-15"), von Orchid ("Wave Booster 2", "4", und "4X") und von Terratec ("Mini WaveSystem" und "Professional WaveSystem"). Außerdem sollte die Karte kompatibel zu Adlib und zum Sound Blaster sein.

3. Kleine Auswahl: Creative Labs "Sound Blaster Pro", Aztech Labs "Sound Galaxy Pro 16 Extra" oder die alte "NX Pro 16", Terratec "Gold 16" und "Maestro 32", Logi "Soundman-Wave". Die "Sound Blaster 16"-Karten würde ich mir im Moment eher nicht kaufen, denn Creative Labs hat den Port für das Aufstecken von General-MIDI-Modulen (also die unter Punkt 2 genannten Karten) geändert, so daß es Probleme mit Karten geben könnte, die nicht von Creative Labs stammen.

Parity Check

Ich besitze einen 386SX-Computer mit AMI-BIOS, 8 MByte RAM, 210-MByte-Festplatte, CD-ROM-Laufwerk (Mitsumi Double-Speed FX-001D), Sound Galaxy BX-Soundkarte, ET-4000/w32 ISA-Grafikkarte (1 MByte Speicher), Connor Quick-80-Streamer, großem und kleinem Diskettenlaufwerk, Multi-I/O-Karte. Ich habe gleich zwei Probleme:

1. Ich kann die Joystick-Ports von Soundkarte oder Multi-I/O-Karte zwar per Jumper disablen, aber nicht vollständig abschalten. Ich habe nun an beiden Karten die Anschlüsse per Jumper abgeschaltet, danach zum Testen einen Joystick angeschlossen und kam zu folgendem Ergebnis: Der Computer erkennt die Anschlüsse trotzdem noch, was mir sehr sonderbar erschien. In machen Spielen, wie "Astrofire" oder "Spaces-Mines II", wird der Joystick noch bedienfähig gefunden. In anderen Spielen wie "Dschump", "Halloween-Harry" und "Blade of Doom" wird er nicht erkannt. Was soll ich tun, um wieder ver-

nünftig spielen zu können?
2. Ab und zu stürzt der Computer bei Installations-Programmen ohne Grund ab, bringt die Meldung "Parity Check" auf dem Bilschirm und läßt sich absolut nicht mehr bedienen. Die Tastatur ist wie abgeschaltet, denn er reagiert nicht einmal mehr auf <Ctrl> & <Alt> & <Del>. Langsam nervt mich das doch sehr, da ich bei längeren Installationen wie von "Sim City 2000", den Sound-Galaxy-Utilities, Windows oder Lotus immer wieder von vorne beginnen muß. Solche Ausfälle hat der PC so alle 1½ Monate. Was ist falsch konfiguriert, oder was muß ich tun, damit er wieder normal läuft?

Richard Stadermann, Marl

1. Ja, ja, das liebe Joystick-Interface! Ich habe mich aus den von Dir genannten Gründen schon so gut an die Tastatursteuerung diverser Spiele gewöhnt, daß mir ein Joystick fast fremd geworden ist. Scherz beiseite! Leider gibt es bei Deinem Problem tatsächlich kaum Abhilfe. Die einzige Möglichkeit besteht im Tausch Deiner Soundkarte oder Deiner Multi-I/O-Karte. Und das natürlich gegen eine Komponente, bei der sich der Joystick-Port auch abschalten läßt.

2. Der "Parity Check", so ärgerlich er auch sein mag, ist eigentlich eine Art Notbremse, für den Fall daß der Sicherheits-Fallschirm versagt: Wenn dieser Fehler auftritt, bedeutet das normalerweise, daß das RAM Deines PCs irgendwo einen Fehler produziert. Da der Prozessor in diesem Fall eventuell totalen Unsinn fabrizieren kann ohne es zu merken, wird das System sofort angehalten. Dadurch geht zwar alles verloren, was gerade in der Bearbeitung war. Aber wenigstens entstehen keine Folgeschäden. Daß das RAM bei Dir nicht mehr vernünftig funktioniert, kann einerseits an den RAM-Bausteinen auf dem Board, andererseits aber auch am Motherboard selbst liegen. Versuchsweise solltest Du 4 Deiner 8 MByte mal ausbauen oder die einen 4 MByte mit den anderen 4 MByte vertauschen (und zwar gaaanz gaaanz voorsichtig, um nicht das Board oder die RAM-Fassungen zu beschädigen). Wenn der Fehler dann entweder häufiger oder weniger häufig auftritt, sind die RAMs defekt. Wenn Du keinen Unterschied zu vorher bemerkst, ist eher Dein Board defekt. Wenn der Fehler weg ist, hatte sich vermutlich irgendwo ein Staubkörnchen in die RAM-Fassungen gezwängt, das durch die Umbauerei verscheucht wurde.

Neuer Prozessor

Ich habe vor, mir einen neuen Prozessor zuzulegen. Ich liebäugle mit einem 486DX4/100, nur habe ich gehört, daß dieser Prozessor nicht auf mein VLB-Board paßt. Da ich aber gerne mein Motherboard behalten möchte, wäre ich sehr dankbar, wenn Ihr eine Liste abdruckt, welche Prozessoren auf welche Motherboards passen.

Stefan Grossmann, Frankfurt

Geht leider überhaupt nicht, denn eine generelle Regel für den Einsatz von Prozessoren auf Motherboards gibt es nicht, sofern man von den speziellen Overdrive-Prozessoren absieht. Jeder Board-Hersteller hat eigene Auslegungen, welcher Prozessor eingesetzt werden kann, und welcher nicht. Leider ist es nahezu unmöglich, bei den vielen Herstellern und Boards noch die Übersicht zu behalten und vor allem aktuell zu bleiben.

Generell kannst Du den 486DX4 nur auf Boards einsetzen, die ausdrücklich dafür geeignet sind. Das hat mit der Versorgungsspannung der Prozessoren zu tun (normal: 5 Volt, DX4: 3 Volt). Intel bietet den DX4-Prozessor aber als Overdrive-Chip an, der eine entsprechende Spannungs-Umsetzung besitzt. Sofern Dein Board für einen 486DX/33 oder einen 486DX2/66 ausgelegt ist, kannst Du diesen Prozessor auf jeden Fall einsetzen. Leider ist er teurer als die normale DX4-Variante.

Wozu Cache?

Wo sitzt eigentlich der Cache und wofür dient er? Ich habe ein ISA-Board mit einem 486DX/33 und möchte jetzt auf ein PCI-System mit Pentium umsteigen. Wenn ich mir nun ein neues Main-Board kaufe, kann ich den Cache dann vom alten, wie das RAM, ab- und auf das neue Main-Board montieren? Was ist sonst beim Umsteigen vom ISA- zum PCI-Bus-System zu beachten? Kann es zu Hardware-Konflikten kommen? Kann ich meine alten 8-Bit-Karten auch in 16-Bit-Slots beziehungsweise 16er in 32er einsetzen?

Nicolas Pöltl, Berlin

Banal ausgedrückt, ist der Cache dazu da, um den Computer schneller zu machen. Der Cache ist auch nichts anderes als RAM, allerdings ein besonders schnelles RAM. Der Prozessor kann vom Cache seine Daten schneller beziehen als aus dem normalen RAM. Im Cache werden deswegen nur die am häufigsten benutzten Daten gehalten. Welche das konkret sind, muß der Computer natürlich erstmal rausfinden.

Nun könnte man theoretisch natürlich einen Computer bauen, der nur Cache als RAM hat. Das gibt es auch, nur hat die Sache einen Haken: Das ganze wird sündhaft teuer. 256 KByte Cache kosten im Moment zirka 80 Mark. Das ist ein ähnlicher Preis, den 1 MBytes normales RAM hat. Ein Computer ausschließlich mit Cache-RAM wäre also zirka viermal so teuer wie ein normaler.

Ein Cache ist übrigens nicht immer ein Garant dafür, daß der Computer auch tatsächlich schneller wird. Wenn der Cache zum Beispiel nicht mit wirklich schnellen Bausteinen aufgebaut ist, der Hersteller also spart und etwas langsamere aber dafür billigere RAMs als Cache einsetzt, kann der Computer sogar langsamer werden, als ganz ohne Cache. Man kann das überprüfen, in dem man den Cache im Setup des BIOS testweise abschaltet. Wenn der Computer dadurch nicht spürbar langsamer wird, ist irgend etwas faul. Daß jemand unserer Leser einen Rechner erwischt hat, bei dem die Cache-Bausteine aus nicht angeschlossenen Atrappen bestehen (wie unlängst aufgedeckt), schließen wir mal aus. Damit alles funktioniert, muß der Cache außerdem auf das verwendete Motherboard abgestimmt sein. In den meisten Fällen sollte bzw. kann man schon aus diesem Grund den Cache nicht einfach so auf eine neues System übernehmen. Meistens kommst Du aber erst gar nicht in diese Verlegenheit, denn auf dem neuen Board ist der Cache fast immer mit dabei. Bei einem Local-Bus-Board sollte die Grafikkarte immer ein entsprechender Local-Bus-Typ sein, das gilt für VLB wie für PCI. Alle anderen Hardwarekomponenten kannst Du erst einmal übernehmen, sofern Dein PCI-Board überhaupt über genügend ISA-Steckplätze verfügt. Viele Boards haben zum Beispiel nur vier ISA-Steckplätze, und die PCI-Slots können nicht wie beim VESA-Local-Bus als ISA-Ersatz verwendet werden.

Bootlaufwerk

Ich hatte noch nicht allzuviel Ahnung von PCs, als ich mir vor zirka drei Jahren einen 486DX zugelegte. Mir fiel damals auf, daß mein Boot-Laufwerk das große 5,25-Zoll-Laufwerk war, und ich hatte auch keine Schwierigkeiten damit. Doch mittlerweile stellt mich diese Tatsache vor mehr oder weniger große Probleme. Ich habe auch ein zweites Laufwerk (intern), ein 3,5-Zoll-Laufwerk. Ich würde nun gerne wissen, ob es möglich ist, daß ich mein 3,5-Zoll-Laufwerk zum Boot-Laufwerk machen kann. Da ich nicht viel Ahnung von Physik und Elektronik habe, wäre es toll, wenn dies nicht allzu kompliziert wäre. Da auch die Gebrauchsanweisung für meinen Computer sehr knapp gehalten ist, kann ich auch von dieser Seite her nicht viel erwarten.

Thomas Brunner, Hauenstein

Die einfachste Möglichkeit besteht darin, im Setup des BIOS die Diskettenlaufwerke zu vertauschen. Dein drei Jahre altes Gerät wird diese Möglichkeit vermutlich aber nicht bieten. Trotzdem ist der Tausch relativ einfach, sofern Du Dir zutraust, mit den internen Laufwerks-Steckern zu hantieren. In fast jedem PC gibt es bereits Anschlüsse für ein zweites Laufwerk, und zwar befinden sich diese am selben Kabel, an dem das erste Laufwerk angeschlossen ist. Prinzipiell muß der Stecker vom 5¼-Zoll-Laufwerk abgezogen und auf das 3½-Zoll-Gerät gesteckt werden. Mehr ist da nicht zu tun, wenn da nicht ein kleiner Haken wäre: 5¼-Zoll-Typen haben andere Anschlüsse als 3½-Zoll-Laufwerke. Entweder sind an dem Disketten-Kabel bereits zwei Arten von Anschlüssen vorhanden oder Du benötigst einen Adapter. In den meisten Fällen solltest Du aber statt des Adapters ein neues Kabel kaufen und es genau so anschließen wie das vorhandene, das wird billiger. Das freie 5¼-Zoll-Laufwerk wird jetzt an den zweiten Stecker-Satz des Kabels angeschlossen. Es ist dann automatisch Laufwerk B.

Während so mancher Leserbriefschreiber bereits erhebliche Schwierigkeiten mit der optimalen Konfiguration seines PCs bzw. dem Zusammenspiel zwischen CD-ROM-Laufwerk, Sound- und Grafikkarte hat, wünschen sich die Hardcore-Coder eine Programmierer-Ecke, die ihnen Insider-Tips von den Profis der Szene bietet.

Euer Ulli



CD-Fragen

Ich installiere *ran-Trainer* und starte es. Dann kommt das Bild mit der CD und dem Wort CD-ROM. Doch wenn dies zu Ende gelaufen ist, hängt sich mein Computer auf. Woran liegt das? Liegt es an meinem Computer? Aber das kann ich mir nicht vorstellen, da ich einen 486-33 mit 4MB RAM besitze. Oder brauche ich mehr EMS oder XMS-Speicher? Ich habe 1.8 MB EMS und 1.5 MB XMS.

Martin Goeke, Oberhausen

Der ran-Trainer lief bei uns ohne Zicken. Hast Du die „ran.bat" aus dem CD-Root aufgerufen und das Demo installiert? Wenn ja, sollte es eigentlich problemlos laufen.

Außerdem noch eine grundsätzliche Bemerkung zu Deinem Computer: Mit einem 486-33 und 4 Meg RAM ist ohnehin kaum noch Land zu sehen. Mit dieser Hardware-Rahmenaustattung dürftest Du in Zukunft immer häufiger Probleme bekommen.

Kann man die CDs zu den Heften auch einzeln beziehen? Denn sonst müßte man ja als Abonnent eine 2. Zeitung kaufen. Detlef Nix, Bergheim

Im Moment ist der Einzelbezug der CD ohne Heft aus vertriebstechnischen Gründen leider nicht möglich. Wenn Du als Abonnent des normalen Hefts eine POWER PLAY mit CD möchtest, wende Dich bitte an unseren Aboservice (Impressum!), die erklären Dir, wie Du verfahren mußt, um zukünftig die POWER PLAY mit CD zu beziehen

Programmierer

Wir finden Euer Magazin relativ gut, aber Ihr solltet auf einer oder mehreren Seiten eine Programmierecke einrichten. Wir sind sicher, daß viele Eurer Leser unserer Meinung sind. Am Anfang wäre eine informative Präsentation der besten Programmiersprachen empfehlenswert. Später könntet Ihr auf eine Sprache näher eingehen, z.B. Tips, Quellentexte usw. veröffentlichen. Wir sind eine begeisterte Gruppe von C++, Visual Basic, Assembler und Turbo Pascal-Programmierern und würden uns darüber sehr freuen.

Andreas Auer, Hansjörg Hofer, I-Meran

Wir denken konkret darüber nach. Ganz so einfach ist das Thema jedoch nicht: Auch wenn immer noch eine Menge Leute aktiv programmieren, wird die Gruppe der Coder im Vergleich zu den reinen Anwendern immer kleiner. Die meisten PP-Leser wälzen sich nicht etwa wegen geschwindigkeitsoptimierter Assembler-Algorithmen schlaflos im Bett, sondern ganz banal, weil sie z. B. ihre Mühle nicht richtig konfiguriert kriegen. Die Zeiten, als sich mit seitenlangen Programmlistings in Fachzeitschriften noch ein Blumentopf gewinnen ließ, sind jedenfalls definitiv vorbei. Wo sollte man in einer Rubrik „Spieleprogrammierung" vom Niveau her ansetzen? Ganz einfach? Im Profi-Bereich? Welche Programmiersprache? Lohnt es wirklich, z. B. Kurse für maschinennahen Assembler abzudrucken? Bis auch nur die Einführung dazu erschienen wäre, gäbe es doch längst die nächste Prozessor-Generation, vor allem, wenn nur eine mickrige Seite im Monat dazu erschiene. Aber mal ganz ernst: Wir wissen natürlich, daß es eine Menge engagierter Hobbyprogrammierer unter unseren Lesern gibt. Vielleicht läßt sich ja z. B. organisieren, daß sich der eine oder andere Star-Entwickler in die Karten gucken läßt und näheres zu Einzelproblemen verrät (die gewünschten Tips+Tricks). Wir werden demnächst eine neue Leserbefragung durchführen und dann sehr schnell wissen, wie wichtig das Thema tatsächlich für Euch ist...

Battletech

Ich bin Leser der Battletech-Romane, besitze auch alle bisher erschienenen Romane der Reihe (23 Bücher) und weiteres Material, das von der Firma Fantasy-Productions zum Battletech-Zyklus angeboten wird. Nun habe ich gehört, daß es auch Battletech-Software gibt.

Ich besitze ein Spiel der Prism Leisure Corporation PLC mit dem Namen *Battletech.* Das Spiel ist meines Wissens jedoch 1990 programmiert worden und deshalb hardwaremäßig und programmtechnisch nicht mehr auf dem neuesten Stand. Was wißt Ihr über das Computerspiel?

Ich habe auch von anderen Computerspielen gehört, die mit Battletech verwandt sind (z.B. *Mechwarrior 1* und *2*). Könnt Ihr mir die gesamte Softwarepalette mal auflisten? Welche Bezugsquellen gibt es? Ich besitze einen Amiga 500, IBM-RAM.

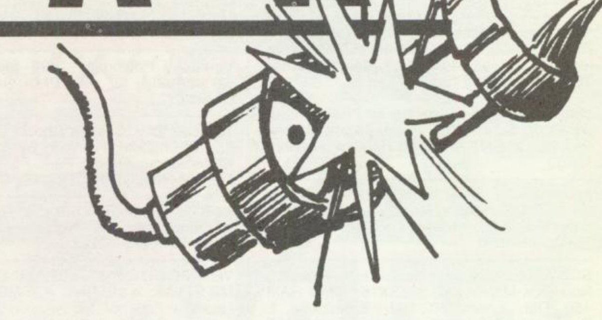
Daniel Vogt, Schalkau

Lizensierte Battletech-Spiele gibtUs nur ganz wenige, und die sind in der Tat uralt. Allein *Mechwarrior 2* ist eine Neuentwicklung, und es wird seit zwei Jahren ständig verschoben. Der endgültige Release soll im Sommer ´95 sein. Zwischendurch kann man sich die Zeit aber mit *Earthsiege*, *Battledrome* oder *Iron Assault* vertreiben, die sich ebenfalls mit Mechs beschäftigen, auch wenn die Kampfmaschinen nicht so heißen dürfen.

Bug im Spiel

In Dynamix´ U-Boot-Simulation *Aces of the Deep* ist die Berechnung der Torpedo-Laufbahn fehlerhaft. Manövriert man sein U-Boot auf einen Abfangkurs zum Ziel, welcher im rechten Winkel zum Steuerkurs des Ziels liegt. Fährt das Ziel z.B. in Richtung 270°, steuert man das U-Boot in Richtung 0° (oder 180°), damit der Torpedo das Ziel in einem Winkel von 90° trifft. Diese Taktik beruht auf der unumstößlichen Tatsache, daß ein U-Boot seine Torpdeos nur in Fahrtrichtung aus den Rohren feuern kann – das war in *Silent Service* so und hat sich bis heute nicht geändert. Komischerweise verläuft eine Torpedo-Bahn in Aces of the

KONTAKT



Wollen Sie einen gebrauchten Computer kaufen oder verkaufen?

Suchen Sie Zubehör? Haben Sie Software anzubieten oder suchen Sie Programme oder Verbindungen? Der Power-Play-Kontakt bietet allen Computerfans die Gelegenheit, für 5,– DM eine private Kleinanzeige mit bis zu 4 Zeilen Text in der Rubrik Ihrer Wahl aufzugeben.

Und so kommt Ihre private Kleinanzeige in den Power-Play-Kontakt der **Ausgabe 08/95** (erscheint am 12. Juli '95): Schicken Sie Ihren Anzeigentext bis 06. Juni '95 (Eingangsdatum beim Verlag) an Power Play. Später eingehende Aufträge werden in der **Ausgabe 09/1995** (erscheint am 16. August 1995) veröffentlicht.

Am besten verwenden Sie die dazu vorbereitete Karte auf dem Durchhefter.

Bitte beachten Sie: Ihr Anzeigentext darf maximal 4 Zeilen mit je 40 Buchstaben betragen.

Der Verlag behält sich die Veröffentlichung längerer Texte vor. Kleinanzeigen, deren Text auf gewerbliche Tätigkeit schließen läßt, sowie Anzeigen unter Postlagernummern werden nicht veröffentlicht.

C64/C128

Achtung Sammler! Verkaufe Klassiker für C 64, Amiga und ST: Mule, Kampfgruppe, EOS, Decathlon, Moonpatrol, Infocoms, etc.. Liste: Ole Brandenburg, Heerstr. 83, 14055 Berlin

Verk. Wizards Crown, PSI 5, Starfleet, Seven Cities o.G., Ogve, Karateka, P. Mason, Bruce Lee, Druid, Bubble Bobble, Legacy of the A., Infocoms uvm.. Tel. 0721/31748

Amiga

Verk. Amiga Origi. zwischen 7-24, 50 DM von A-Z! Die meisten mit Tips! Jetzt 30% billiger. Einfach kostenlose Liste anfordern. Tel. 06181/492839, Stefan Göbel

Verkaufe Amiga 500, 1 MB RAM, Monitor 1084S, 2. LW, Maus, Joysticks, 2 Diskboxen, 100 Original-Spiele (z.B. Monkey 1+2, BMP, Indy 4). VB 500 DM, Tel. 089/6015157

Verkaufe 2. Laufwerk für 99,– und Maus für 29,–; Christian Walzl, Sonnenstr. 81, 82205 Gilching, 08105/23779

Verk. Amiga 500, 1 MB, 2. Laufwerk. Original Spiele wie Indy 4, Monkey 1 für 1000,– VB; frank. Rückumschlag für Liste an: Dirk Schneider, Lerchenstr. 12, 63654 Büdingen

Verk. A1200 ohne Festplatte und System-Disketten, mit Maus und Joystick. Keine Verpackung. Verk. im Raum Hohenlohe. Der Hammer: 320 DM!!! Tel. 07947/914133

Suche SWIV von Storm. Tel. 07031/813495 (Jochen)

Verk. Amiga 500 + 1 MB RAM, mit Monitor, 2 Joysticks, Maus, ca. 60 Disketten, mit Spielen und Zubehör für 400 DM. Tel. 030/9226588

Verk. A500p, 2 MB, Joystick, Mouse u. -pad, Farbm., Sensible Soccer, Starblaze (beides Orig.), Disk-Box, Handbuch VB 400,–. Tel. 02307/9377-22 od. -0, Marc (Bei OReise (Catter)

Verkaufe Kings of Adv. 1, Sim Ant, Hero Quest 2, Vision, (je 35 DM); Flies, Ultima 5, Curse of Enchantia, Castle of Dr. Brain, Knightmare (je 25 DM). Tel. 0381/4000521

Verk. Calif. Games 2, F 15 II, Videokid je 20,–, Piracy, Lionheart, Lemmings, Oh No More Lemmings, Streetfighter II, Pirates je 30,–; Suche Bargon Attack. Tel. 04361/1238

Suche dringend für Amiga 200 das Spiel: Banshee; Uwe Keim, Rechbergstr. 12, 73108 Gammelshausen, Tel. 07164/2909

Verkaufe A1200, 60 HD 2 MB + Monitor C1942 + 2. Laufwerk + Software: DPaint 4D AGA + Burntime + Overkill. Alles zusammen 1400,– DM. Tel. 07123/15414 – Timo –

VK: guterh. Amiga 600 + Farbmonitor 1084S + 2 LW + Midi-Interface + Maus + Spiele + Buch + Joystick VB: 600,– DM, Tel. 0911/6880442

Verk. Space Q. 1-3, Overrun, Ultima 5, Star Command, Demon´s W., Chaos s. back, Phantasie 3, Nuclear War, M. & M. 2, Questron 2 je 40 DM, Infocoms uvm., Tel. 0721/31748

Amiga 500, 2 MB, HD 170 MB, 2. Laufw., Monitor, Drucker Star LC10, 1200 Disks, 50 Originalspiele, Bücher, Joystick uvm.; Komplett für 1500,–, Tel. 02043/34532, ab 18 Uhr

Biete aktuelle Software für den PC & Amiga! Tel. 05731/96596 oder 05731/49451

Verk. f. Amiga: Laser Squad: 100 DM; F. A1200: Prince of Persia: 100 DM; Lemmings 2: 40 DM; Syndicate: 40 DM; Jurassic Park: 40 DM; Jack Nicklaus Golf: 100 DM! Tel. 07947/914133

MS-DOS

Verk. für PC: Ultima 8 + Zus. Disk, Tie Fighter, B-Wing. Für Amiga: The final Battle. Tel. 05531/1817

Verk. Mainboard 486 DX-50 VLB 250 DM; Speicher 4 MB SIMM 70ns (4x1 MB) 150 DM; Infos anfordern bei Christian Stahr, Berliner Platz 1, 37671 Höxter

Tausche/verk. Orig.-PC-Spiele: Lemm., Indy 500, Powermonger, Strike C. SpeechPack, Comanche, T. Fighter, System S., Battle Bugs, Sim Life, etc! Auf CD: U 8, Outpost, Inferno, Panzergen., Flying Carpet, R. Assault, B. Isle 2, MS Dinos., Tel. werkt. 02234/270230

Verkaufe nur Originale wie U8, U7/2, Ravenloft, Tes Arena, DSA 2, Legend 2 und Dark Sun. CD-ROM: Magic Carpet, System Shock, Creature Shock, Tel. 05862/7453

Verk. für PC-CD-ROM: Indiana Jones 3, Monkey Island 1 (je 35,– DM) & Nascar Racing (50,– DM)! Alle Angebote inkl. Porto! Tel.: 06654/1354

CD: Inca 2, Crit. Path, Dragonsphere je 40,– inkl. Porto; Disk: Black Hawk, Arena, NHL-Hockey, Fifa, Formel 1, Kasparovs Schach 30,– bis 40,–; Telefon 0911/471136 19-21 Uhr

Flugsim., Topzustand je 40,– inkl. Porto. FS4 mit Progr., Szenerien, Bücher, insgesamt 20 Teile Komplettangebot inkl. Porto DM 180,–; Telefon: 0911/471136 19-21 Uhr

Verk.: Little Big Adventure (dt. CD) und Magic Carpet (dt. CD) oder tausche gegen Colonisation (dt.) Tel. 069/786858, ab 18 Uhr

Suche Imperium von Electronic Arts (Original) Tel. 0531/55013, Mo-Do ab 19 Uhr, mehrmals versuchen!

Verk. CD´s: Stronghold, Wolfpack, Links, Aegis, Wizardry 7, Maniac Mansion, je 25,–; Hellcab, KQ5, Lost in Time, Burntime, Larry 6 je 45,–; DOTT PC 35,– zus. 340,–; 0451/864450 ab 20h

Suche TurboPascal, Sim Earth, -Farm, Transport Tycoon, Nascar, Civilization, Das Amt. Bitte an: Klaus Allgäuer, Am Werkbach 15, 92685 Floß

Verk. Orig. CD: Sam+Max, Rebell Assault, Alone in the Dark 1, Corridor 7, Dune 1, The 7th Guests, Black Power Line Vol. 2 á 40,– DM, Tel. 04542/835468

Verk. 3,5: Goblins 3, Ecstatica, System Shock á 40,– DM, OS/2 Warp mit Bonus Back, 80,– DM. Wiso Steuer Sparbuch 93-94, 20,– DM. Tel. 04542/835468

Suche Sherlock Holmes Consulting Detective Vol. 2; Tel. 0711/7286603

Verk.: Tower 486SX25, 4 MB RAM, 170 MB HD, 3,5" + 5,25" LW, SB 2.0, SVGA-Monitor und 2 Sony-Boxen! Software: Ultima 8, Windows, DOS 6.0, alles für 2000,– DM. Tel. 03764/3140

Suche PC-CD-ROM-Spiele!! Listen mit Preisen bitte an: M. Holm, Langenbranderstr. 42, 76596 Forbach, Fax: 072283636, bitte nur Originale anbieten!!

Verkaufe Police Quest 4, 3,5" , Engl. 25 DM; CD Kings Quest 7 Dt. 65 DM. Beide Spiele inkl. Portogebühren. H. Rotter, Hubertusstr. 6, 47198 Duisburg, Tel. 02066/33936

Verk. Siedler, Kolumbus, Mad News, Larry 6, Wall Street M., Star Trek, Colonization, Battle Bugs, Frontier II, auf CD Theme P., Wolfpack, Creature Shock, Tel. 09762/6367

Verk. Panzer General (55) Jordan in Fl. 30; Verk/Tausche Strike Commander (50) gegen Battle Bugs; Tel. 07804/2226 bzw. 703, Philipp

Tausche WC3 gegen Magic Carpet; am besten abends oder Wochenende, sonst AB. 07022/67792 oder Btx 07022677920001

Suche: Rings of Medusa Gold, Anstoss, Oldtimer, Pinball Fantasies, Railroad Tyc. Deluxe, Lands of Lore (CD), WC3, Biing, Star Trek Next Gen., Psycho Pinball, Tel. 09274/219

Verkaufe Spiele 3,5": Larry 6 40,–, Loom 25,–, Schatz i. Silbersee 30,–, Goblins 2 30,–, Goblins 3 (CD) 35,–, Kyrandia 1 30,–, Tel. 09188/3186

Verk.: CD Frontier 45,–, Creature Shock 45,–, Loom 35,–, Carmen Sandiego 40,–, HD Elite 1 35,–, Tie Fighter 45,–, Battle Tech 35,–, ab 19.00 Uhr 09833/1609

Verkaufe PC und Amiga Orig.: Siedler, BMH, X-Wing, Colonization, DSA, Day of Tentacle, Comanche, EHM, Syndicate, Lands of Lore, etc. Ole Brandenburg, Heerstr. 83, 14055 Berlin

Biete aktuelle Software für den PC & Amiga !! Tel. 05731/96596 oder 05731/49451

Biete Shareware, PD, Demos, Tools, Lösungen, Disk ab 2,5 DM, Liste DM 1,–; WC3 Spec. Ed. (unbenutzt) geg. Höchstgebot; D. Heidrich, Filchnerweg 32, 70439 Stuttgart

Verk. PC-Pentium 1/2 Jahr alt, 60 MHz, 400 MB Festplatte, 8 MB RAM u. Zubehör, 2800,–; Info unter 09405/961234 oder Oliver Fischer, Blumenstr. 24, 93356 Teugn

Verkaufe zwecks Systemauflösung Spiele für PC 3,5" und CD-ROM. Liste anfordern bei: Oliver Fischer, Blumenstr. 24, 93356 Teugn

Suche Spiele für PC: Little Big Adventure, System Shock, Larry 6, Theme Park, Alone i. t. Dark 2 od. 3, Kings Quest 6, Goblins 3, Tel. 04343/9540

486DXZ; 250 MD HD; 3,5" + 5,25" LW; DS CD-ROM; 4 MB RAM; Big Tower; SVGA-Karte 1 MB RAM; Sound Galaxi; Logitech Mouse; 102er Tastatur, VB 2200,–, Dirk 05753/1304

Verkaufe Motherboard mit Intel 486SX25 Prozessor, 6 ISA-Slots; 2 Jahre alt, 100% ok für 150 DM + Versandkosten, Tel. 030/2044621, nach 20h anrufen

Verkaufe CD-ROM-Spiele: Cyberwar 60 DM, Cyclemania 60 DM, Bloodnet 60 DM, Interactiver Otto-CD-Katalog 30 DM, Tel. 0731/710320

Biete: Div. PC-Spiele. Tausche gegen Brett-Spiele. Bevorzugt Englische und Amerikanische. Tel. 0721/21252 ab 18 Uhr

Noctropolis (CD), Hell (CD), Woodruff (CD) für jeweils 60,– DM abzugeben! Tausch auch möglich! Tel. 02241/79523

Verk. Originale: BJ1, HC1914-18, Chuck-Yeagers Ac (5,25"), Syndicate, XenoBPTS, Zeppelin (3,5"), Preise zwischen 20-50 DM, Tel 03464/515059 nach Mario fragen

Verkaufe Doom 2 (CD), Creature Shock (CD), Chaos Engine, Links (Golf) Collection (CD), J. C. Tennis 2, Starbyte Super Soccer, L. M. Sup. Soccer usw. von 20 bis 50 DM, 030/3418661

Verk. Klick & Play auf CD-ROM für 50,– DM. Tel. 02292/3789 (Darko) ab 18:30 Uhr

CD-ROM: The Horde, Patrizier, Outpost, Microcosm, Burning Steel, Silent Service 2, Critical Path, Iron Helix, Swotl, Ishar 2, Krondor, R. Tycon je DM 50,–, Tel. 02102/5977

Verk. Original Sim City, Fleet Defender Gold, Indy 4, Schatz im Silbersee je 30,– DM. Tel. 08022/82708 ab 18.00 Uhr

Verk. CD-ROM z.B. Dark Forces dv. 60 DM, Iron Helix dv. 30 DM, Terminator Rampage Diskette 30 DM, Mad News Diskette dv. 30 DM... Tel. 06473/1430

Verkaufe oder tausche: Warcraft, Tigers o. t. Prowl, 5th Fleet, High Command uva.; Alles Originale! Info bei: Stephan Werner, Hohschlader Weg 27, 58540 Meinerzhagen

Verkaufe: Sim City 2000, TF1942, Eilte II-Frontier, Grand Prix-Formula One, Indianapolis 500 für je 40,–; Tel. 09331/7249, Oliver verl., ab 18.00 Uhr

Verk. Death Gate, Knights of Xentar, Kyrandia 3, Burntime u. a. Preise auf VHB, Tel. 09261/91356

Verkaufe: Eishockey-Manager, Battle Isle je 30,– DM, BM Prof., Civilization je 40,–, Colonizations, Trans. Tycoon je 55,– DM, ab 18h Andreas, 0721/670264

Verkaufe auf CD: Cyberia (e) 50,– DM; Dragonsphere (e) 40,– DM; Höhlenwelt (d) 45,– DM; auf Disk: L. of Lore 35,–, SQ5 (e) 35,–. Tel. 02103/51627 ab 18.15 Uhr

Verkaufe Star Trek Interactive Techn. Manual auf CD-ROM (Original) Preis VHB. Tel. 089/886168, Günther verlangen (ab 17 Uhr)

Verk. 13 Spieleklassiker (CD oder HD): z.B. Rebell Assault, Under a k. Moon, Kyrandia 3 (CD) + Kyrandia 2 (HD) um nur ein paar Spiele zu nennen! Tel. 02159/4292

Verk. A600 HD + 2 MB RAM + 2. Laufwerk + Drucker + Monitor + 150 Leerdisks + 2 Joysticks + alle Handbücher + mehrere Fachbücher für 600 DM, alles in Topzustand, Tel. 07255/6761 (Jens)

Verk. PC-Spiele: Dreamweb 50 DM, Police Quest IV 45 DM, Pizza Con. 40 DM, Comanche 35 DM, 1869 25 DM. Tel. 0228/330433

VK: System Shock Disk/Outpost CD je 40 DM, Cyberwar 4 CDs 30 DM, Sam and Max Disk 30 DM, Dark Forces CD 70 DM, Little Big Adv. 50 DM, Jurassic Park CD 20 DM, Tel. 02226/7193

MS-DOS

Verk. PC-Orig. EHM 35; QG3 30; F15-3 30; Wizardry 6 25; Indy 4 30; Lemmings 20; Flames of Freedom 20; Silent Service 20; Dirk ab 18 Uhr, 05753/1304

Verk. Aces o. Deep, Aces o. Europe, Aces o. Pacific + WW2, F-14 Fleet Defender, Privateer jedes für ca. 40 DM. Melden unter 06131/54283 bei Philip

Verk. alte + neue Software für PC, auch auf CD-ROM. Schreibt für eine Liste an: Marcel, P.O. Box 365, NL-6400 AJ Heerlen, Holland. (Orig.)

Billig! Verk.: Cyberia für 50,–, System Shock für 45,–; Colonization für 40,– und Schatz im Silbersee für 20,–! Meldet euch bei Christoph! Tel. 08456/1588

SCST-Future-Domain-Modul, neu 100 DM. Notebook-Mainboard, 386SX16, 1 MB RAM 450 DM. Loom 20 DM. Ersatzteile f. Robotronk 6313/14 VB. Quantum Prodrive 50 MB 50 DM; H. Huber, Eschersheimer Ldstr. 601, 60433 Frankfurt/M.

Pspice-Software, neu 75 DM. Astroreport neu NP 700 DM, für 600 DM VB. CTA-Factbook-CD 75 DM. Mitsumi-CD-ROM-Treiber 2.1 25 DM, Einbaumodem, neu 125 DM. H. Huber, Eschersheimer Ldstr. 601, 60433 Frankfurt/M.

PC-Spiele auf Disk oder CD-ROM. Liste gratis anfordern. T. Panyrek, Postfach 9, A-1153 Wien

Biete Ultima Trilogie (4-6) 60 DM, Soft Gold World of Business (CD-ROM) 60 DM, Ancient Art of War in the Skies 25 DM, Castles 20 DM. Tel. 0201/583347, Dirk

Verk. o. Tausche Pacific Str. + Speech; Anstoss; NHL-Hockey; Simon the Sorcerer (CD-ROM). Suche: Transport Tyc.; Kyrandia 3; Kings Quest VII: 089/911480

Verkaufe: Bundesliga-Manager Hattrik und Rüsselsheim zu 90,– DM. Interesse? Fax: 0228/259146 (Ich rufe zurück)

Verkaufe PC-Originale: Warcraft (CD) 60,–; Death-Gate (CD) 50,–; Shadow Caster 40,–; Captive 25,–; Thomas Pietschmann, Tel. 08841/8577 ab 19 Uhr

Verkaufe: Der Planer, Mad News, Award, Winning War Games, Castles II, Hanse, Die Expedition, F117, Big Buisness, Imperator, Kingmaker, und ältere PC-Spiele. Tel. 04177/444, Daniel

Suche CD-ROM: Panzer General, Dragon Lore, Kyrandia 3, Warcarft bis 60 DM pro Spiel, nur komplett Deutsche Version gesucht: Tel. 034204/62867 ab 18.00 Tom

Verk. auf CD: Wing Com. 2 20,– sowie Anstoss WCE 45,–. Für Disk: BMH incl. Zusatzdisk 60,–, Battle Bugs 35,–. Tel. 02761/64320 (Michael) 17-19 Uhr

Verkaufe für PD-CD-ROM Simon the S. kpl. dt. und Ecstatica dt. Anleitung Top-Zustand, Originalverp. VB 40,– DM pro Game, 09903/1545, Stefan verlangen (ab 18.00 Uhr)

Wichtige Hinweise für alle Kleinanzeigen-inserenten

- Kleinanzeigenaufträge **ohne Absenderangabe** sowie Anzeigentexte unter **Postlagernummer** können leider **nicht** veröffentlicht werden.
- Zur Bezahlung von Kleinanzeigen werden **keine Fremdwährungen** mehr angenommen.
- Bitte achten Sie auch darauf, daß Ihr Auftrag immer **vollständig ausgefüllt** ist (z.B. Unterschrift).

Intel 486/33 MHz zu verkaufen (+ Monitor + HDD 170 MB + 3,5" LW + 8 MB RAM + Grafikkarte 1 MB + SBPro + Keyboard + Mouse + Drucker + Zubehör VHB 1900 DM; 06131/582874

Verk. Ultima 7/1 25 DM, Kyrandia 1 20 DM, Castles 2 20 DM, Muds 10 DM, Conan 10 DM, Might and Magic 3 10 DM. Ruft an: 02241/383413 alle Preise + Nachname

Verkaufe Powerplay 3/94 bis 5/95 plus Sonderhefte für 45 DM; auch einzeln; 06361/8723

Tausche Orig. System Shock; DSA2; Ultima 7/2; Stronghold; Frontier; Syndicate; Suche Ambermoon; Theme Park; Panzer General; Menzoberan; UFO 2; Tel. 02274/4822

Verkaufe original PC-Spiele. Nur Originale, alle einwandfrei mit Registrier Karte. Alle 1/2 Preis. Tel. 08261/4356

Verk. PC486 DX 40, VLB, 14" Color Mon., 1 MB Grafikk., 4 MB RAM, 420 MB Festpl., 3,5" Laufw. + Zubehör, Mouse, Handbücher, etc., umfangr. Softw. u. in. 1780,–. T 0351/4123299

Verk. BM-Hattrik 50,–, Theme Park-CD 40 DM, Rebel Assault 50 DM, Shareware 1000 Disk´s 500 DM, einzeln 1 DM. Liste gg. 1 DM. J. Sauer, Vennepoth 20, 46047 Oberhausen

Iron Helix, Subwar, Battle Isle 2, Alone 2, Fields of Glory, World War 2, Campaign, T-Rampsge, Burning Steel, Stunt Isl., MM3 je 20-35 DM, 06733/8920 ab ca. 21 Uhr

Verkaufe: Rise of Robot, System Shock, Tie, X-Wing, Upgrade + Mission 1, B-Wing, Battle Bugs, 1942 PAW, Strike Commander, je 20-35 DM, 06733/8920 ab ca. 21 Uhr

Suche SSI-AD&D-Spiele, sowie SSI-AD&D Unlimited Adventures. Angebote mit Preis an Achim Stäbler, Haydnweg 10, 71573 Allmersbach im Tal.

Fields of Glory 20,–; Master of Orion 35,–; Millennium 10,–; Soundblaster 2.0 für 50,–; Tel. 07361/69507

1869 30,–; MM5 40,–; Die Siedler 50,–; Heart of China 10,–; Elvira 2 10,–; Bane of Cosmic Forge 20,–; Powermonger 20,–; Popolous 2 30,–; Stronghold 30,–; DSA 2 40,–; Elite 2 35,–; Ragnarok 15,–; Tel. 07361/69507

Oldie Sammler sucht Might and Magic 1! Zahle bis zu 50 DM! Te. 0711/8567360 (Albert) ab 17.00 Uhr anrufen! Verkaufe auch: Wizardry 6, Pagan, Sam´n´Max ca. 50 DM. Tel. 0711/8567360

Tausche o. Verk. Rebel Assault; Elite 2; Theme Park; Burning Steel CD; UFO; Sim City 2000; Strike Com. Takt. Op.; Tobias Tel. 07905/701 ab 16 Uhr

Verkaufe Underworld 1, EOB 3, Indy 4, Lands of Lore, Dracula je 30 DM + NN. Tel. 09409/2377, abends

Achtung Flugsim-Fans verk. Thr FCS 89,–, WCS II 150,–, B17 30,–, H. Jump Jet 30,–, F14 80,–, Falon 3.0 (incl. aller Miss. Disks) 65,–, Tornado 39,–, 1942 70,–, Tel. 0211/676806

486SX-25, Kompl. ohne Monitor, aufrüstbar bis DX2-66, 1 VGA Karte, Soundblaster, 4 MB RAM, 90 MB HHD 3,5 Floppy, Tastatur, DOS 6.22, Win 3.1 usw. 999,–; A. Kupfer 04176/1231

Verkaufe Hardw.: miro Sound PCM1 pro, Spiele: Little Big Adv., Ultima 8 CD, Outpost, Preis VB. Jan Aumann, Tel. 02802/2089

Verk. CD-Rebel Assault, Burning Steel 1+2, Aces of the Deep, 3,5" Tie Fighter alle in deutsch für 50,– DM. Tel. 05202/1834, Carsten

Verk. Orig. Spiele Syndicate, Theme Park, Sim City 2000 für je 40,– DM. Tel. 06241/74726

Verk.: Strike + Speech (50), U8 + Speech (50), Indy 4 (40), Warlords 2 + Editor (60), Comanche (40), CD: Blue Force (40), Tel. 0711/412565 (ab 19 Uhr)

Suche Originale Police Quest 3, Railroad Tycoon Deluxe, WC 1+2, alles kpl. Deutsch, Angebote an Frank, Tel. 069/8003947 (Anrufbeantworter)

Tausche Under a Killing Moon gegen Kyrandia 3 verkaufe außerdem Lode Runner für 45 DM und Battle Bugs für 45 DM. Benjamin Peter Tel. 06055/2663

Verkaufe: VGA-Farbbildschirm für 250 DM + Computerspiele: z.B. Gunship 2000 40 DM, Quest for Glory II 20 DM, Tel. 089/6517033

Verk. Originale: Utilities for Doom I + II (30 DM), Nascar Racing-CD (60 DM), Descent-Disk (60 DM); Tel. 0421/551629 (Jan)

Suche Uralt-Rollenspiele auf CD o. Disk. 3,5" o. 5,25". Tel. 08031/44303, Martin

Verk. oder tausche: Battle Isle 2; Under a killing Moon; Tie Fighter; Wing Commander; Preis: VB; Tel. 09653/218 (nach Michael fragen)

Verk. Orig.: 20 DM: T. Arctica, Caesar, 7. Jet Eishockey M., H. Line, Taskforce; 30 DM: F. Defender, Tornado; Tausche gg.: z.B. Warcraft, P. Gold (CD-ROM?), Tel. 02151/547876

Verk. 4x1 MB RAM SIMMs, sehr schnell – 60 ns NP=400 DM, VB=240 DM, PC-Globe 4.0 = 30 DM, MS-Works 2, PC-Tools 7.1 je 20 DM, PQ1 VGA-CD = 30 DM, Marco Portisch Tel. 030/9750674

Verk.: i486DX33 CPU-200 DM; Idecontroller-50 DM; HD 120 MB-100 DM; Soundblaster 2.5 CPS-150 DM; Taskforce-40 DM; Aces of Pacific-40 DM; 5 weitere für je 30 DM; Tel. 06321/84374 ab 17 Uhr

Verkaufe: 7th Guest für 40,–; Dott 3,5" 50,– und 4 Shareware CD´s (Preis auf Anfrage). Ruft an oder schreibt an: Mark Wendlandt, Sonnengr. 5, 89584 Ehingen

Verk. orig. Kyrandia 3 CD (55), Return to Zork CD (45), Sim City 2000 3,5 (40), Simon the Sorcerer engl. 3,5 (35), Jochen Schust, Tel. 09562/8595

Lost in Time = 45,–; The Legacy = 45,–; Dracula Unleashed = 60,–; alles Originale, 1a und VHB. Auch Tausch möglich! Tel. 0611/608385 ab 16 Uhr

Rarität! Airbus A320 Europa DV Preis: DM 90,– + Nachnahme; Telefon 05362/71877

Suche Handbuch, Telefonnummern und Pizzarezepte von Pizza Connection für ca. 10 DM. Tel. 0231/253500

Kaufe und Verkaufe alle möglichen PC-Spiele. Fordern Sie die Liste an bei: Alexander Hübner, Breite Straße 6, 88214 Ravensburg. Nur Originale!

Verkaufe 4 MB RAM (70ns) für 386 + 486 er für 200 DM, Thomas, Tel. 02941/24326 ab 17 Uhr

Verk/Tau: CD: T. 7 Guest, L. Bow 2, Inca 2, Kyrandia 3, Alone 1+2, Microcosm; Disk: Larry 6, ECO Q., F. Pharkas, SC2000, Elvira, Powermonger...; (20-50 DM + Porto) Tel. 08441/71690

Verk/Tausche CD je 40,– Rebel Assault, Theme Park; Disk je 20,– Goblins 2, Humans; je 40,– Darksun, Bet R. at Krondor, Hanse, Patrizier. Suche: Civi-, X-Wing-, ab 18.00 Uhr 09221/66974

Verk. Soundware 32 Soundkarte – general Midi + Soundblaster Kompl. 250,– DM. Fast Movie Machine Pro 600,– DM, Klaus Vill, 0821/414402

Verkaufe Anstoss (55) und Six Pack (70) (Transport Tycoon, Intern. Tennis...); Suche dringend Black Thorne, zahle Höchstpreise! 07157/528520 ab 14.00 Uhr

i486DX33, 4 MB, 14" SVGA-Mon., 420 MB Festpl., Doublespeed-CD-ROM, Sound Galaxy Nova 16, incl. DOS 6.2, Windows 3.11, Anstoss, Kolumbus, Epic VB 2500 DM; Tel. 0551/21608 ab 18.00 Uhr

Atari ST

Verkaufe ca. 300 ältere Original ST-Spiele mit Anl. u. Verp. jedes Stück 15,–. Ab 20 Spielen 10,– pro Stück. Sammlung komplett 2500,–. Tel. 0711/7970285 ab 20 Uhr

Lynx

Int. Lynx-Jaguar Club: Lynx-T-Tvis, nur über Club erhältlich, Clubzeitschrift, etc.: Info: Ernst Fürthaller, Bischofstr. 11, A-4020 Linz. Tel + Fax (0043) 0732/778930

Mega Drive

Verk. Mega-Drive + 2 Joypads + 6 Spiele (Jungle Strike ...) VB 300 DM. Tel. 089/3154227, Fax 089/3155193

NES

Nintendo NES-System neu u. orig. Verp. mit 14 Spielen, 2 Joypads, Lightgun 179,– DM. 04881/1757, Versand möglich.

PC Engine

Verk. 486DX40, 8 MB, SVGA-Monitor, SVGA-Gar., Double CD-ROM, 16 Bit Sound., Joypads, Softw., Gamecard, Maus, Keyb., für 2800,– DM. 0203/411507 nur Samstags, René Klippel

Verk. PC 486DX2-80, VESA + PCI, 4 MB RAM, 420 MB Festpl., 3,5 Laufw. für 1800 DM. Mit 8 MB RAM +300 DM, Double Speed CD-ROM +300 DM, Quadra Sp. +450 DM. T. 07031/809251

Verk./Tausche Megarace CD; Der Trainer CD; BMH; Star Trek; Chaos Engine; Tom Long; F15 Strike Eagle 3; u. v. A.; 06078/4815

SNES

Wer will seine gebrauchten SNES-Spiele loswerden? Bitte schriftl. an Klaus Allgäuer, Am Werkbach 15, 92685 Floß

Verk. SNES mit 2 Spielen und 1 Pad. Preis nach Vereinbarung. Tel. 07574/3808

Suche Neuheiten u. Sammlungen f. SNES, GB, MD, MCD, 32X etc.. Suche auch 3DO mit Spielen. Bitte meldet euch unter Tel. 0641/71250 (Kirsten)

Verkaufe SNES-Spiele: Starwing (45), Magical Quest (45), Zelda (40), Mario Paint (40), Mystic Quest Legend (40), Tel. 09221/5163

Verk. SNES + 6 Spielen, 3 Joypads u. univer. Adapter. Gameboy + 17 Spielen, alles noch mit Verp. + Anleitung, Neupreis 1900 DM! Preis: 1200 DM. Tel. 07146/42768

Kaufe SNES-Spiele! Biete für neuere z.B. WWF Raw usw. bis max. 60,– DM, für ältere wie Mario Allstars usw. bis 30,– DM. Angebote an C. Fischer, Eosanderstr. 2, 10587 Berlin

Verk. SNES mit 2 Pads + 12 Spielen z.B. D.K.C; E.W.J; S.-Metroid; Striker, SFII usw.. Alles dt., original Verp., mit Anleitung + 100% OK für 949,– DM (NP 1800 DM) Tel. 0711/618629, Björn

Kaufe/Tausche Sp. f. SNES, MD, 3DO, Jag., PC-Engine; Suche Strategie + Rollenspiel; Suche Saturn oder Sony-PS günstig. Tel. 04774/1789, Rainer

Diverses

Suche Komplettlösung von DSA 2 und 1. Telefon: 030/7950635

MAK und folgende Games: Silk Worm; F1 Drea; Super Rangers; Last Duell; Cabal; Double Dragon; Xaind Slena; 1943; Black Dragon usw. je 150,–. Tel. 09561/90847, Fax 75844

Suche Trackerprog. (Musikprogramme ohne Noten). Biete Spiel (F15/3) oder Bargeld. Angebote bitte an: Alexander Burger, Gerhart-Hauptmann-Str. 11A, 12623 Berlin

Verk. Sp. für CDI + MPEG, MD + CD, PCE + CD, Lynx, CD32 + A1200, Neo Geo, Jag., 3 DO, PS-X, Saturn, eventl. Tausch; Suche LaserDsks + Sp. für Neo Geo, PCE, Jag., + Sony Data DK, 089/8345389

Kaufe/Tausche Sp. f. SNES, MD, 3DO, Jag., PC-Engine; Suche Strategie + Rollenspiele; Suche Saturn oder Sony-PS günstig. Tel. 04774/1789, Rainer

Kontakte

Tausche GIF-Bilder für PC! E-Mail an Compuserve: 100541,345

Spiel mit bei: The Royal Ring of Turbo. Unser Spieleclubadventure. Infos g. DM 1,– bei: T. Meyer, Fraunhoferstr. 15, 47057 Duisburg. Spiel mit. Weitere zur Auswahl!

Wer Programmiert mit mir das 3D-Action oder Rollenspiel der 90er? Bin 26, Student. Raum Friedberg/Frankfurt. Suche Buch zu Echtzeit-Raytracing. 06031/18773

>>> Schlumpf-Box-Stade 04141/600724<<<
>>> 24h Online mit über 6000 Files <<<, >>> Netzanschluß und großer Erotik- <<<, >>> bereich 04141/600724 !!! <<<

PC-Club Hannover e.V. sucht noch Mitglieder. Info gegen 1,– DM, RP bei: PC-Club Hannover e.V., Heusingerstr. 16, 30416 Hannover

Karte an uns...

Prämie an Sie!

Werben Sie einen neuen Leser und...

POWER PLAY belohnt Sie!

Prämie 2

Accu-Bohrschrauber von BLACK&DECKER

2 Drehzahlbereiche
6 stufig
Drehmomentvorwahl.
Mit Ladegerät
Rechts/Linkslauf
8 mm Bohrleistung in Stahl,
13 mm in Holz.
TÜV-geprüft.

Mit 5 Mark dabei!
Private Kleinanzeige in



Bitte veröffentlichen Sie in der nächst erreichbaren Ausgabe von *POWER PLAY* den folgenden Kleinanzeigentext unter der Rubrik:

- ❏ Amiga
- ❏ Game Gear
- ❏ PC-Engine
- ❏ C 64/128
- ❏ Mega Drive
- ❏ NES
- ❏ MS-DOS-PCs
- ❏ Lynx
- ❏ SNES
- ❏ Atari ST
- ❏ Game Boy
- ❏ Kontakte
- ❏ Diverses

DM 5,– liegen ❏ bar ❏ als Scheck bei. **Bitte keine Briefmarken!**

Private Kleinanzeige (maximal 4 Zeilen mit je 40 Buchstaben inkl. Absender. Postlageradressen nicht möglich!)
Bei Angeboten: Ich bestätige, daß ich alle Rechte an den angebotenen Sachen besitze.

Datum (Absender umseitig, bitte nicht vergessen) Ort Unterschrift

...auensgarantie / Widerrufsrecht: Die Bestellung wird erst wirksam, wenn sie nicht binnen einer Woche ab ...ndigung dieser Belehrung schriftlich bei Power Play Abonnement-Service, D-74168 Neckarsulm widerrufen wird. ...ahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.

...-Service, D-74168 Neckarsulm. Fax 07132/959 244

MS-DOS

Verk. PC-Orig. EHM 35; QG3 30; F15-3 30; Wizardry 6 25; Indy 4 30; Lemmings 20; Flames of Freedom 20; Silent Service 20; Dirk ab 18 Uhr, 05753/1304

Verk. Aces o. Deep, Aces o. Europe, Aces o. Pacific + WW2, F-14 Fleet Defender, Privateer jedes für ca. 40 DM. Melden unter 06131/54283 bei Philip

Verk. alte + neue Software für PC, auch auf CD-ROM. Schreibt für eine Liste an: Marcel, P.O. Box 365, NL-6400 AJ Heerlen, Holland. (Orig.)

Billig! Verk.: Cyberia für 50,–, System Shock für 45,–; Colonization für 40,– und Schatz im Silbersee für 20,–! Meldet euch bei Christoph! Tel. 08456/1588

SCST-Future-Domain-Modul, neu 100 DM. Notebook-Mainboard, 386SX16, 1 MB RAM 450 DM. Loom 20 DM. Ersatzteile f. Robotronk 6313/14 VB. Quantum Prodrive 50 MB 50 DM; H. Huber, Eschersheimer Ldstr. 601, 60433 Frankfurt/M.

Pspice-Software, neu 75 DM. Astroreport neu NP 700 DM, für 600 DM VB. CTA-Factbook-CD 75 DM. Mitsumi-CD-ROM-Treiber 2.1 25 DM, Einbaumodem, neu 125 DM. H. Huber, Eschersheimer Ldstr. 601, 60433 Frankfurt/M.

PC-Spiele auf Disk oder CD-ROM. Liste gratis anfordern. T. Panyrek, Postfach 9, A-1153 Wien

Biete Ultima Trilogie (4-6) 60 DM, Soft Gold World of Business (CD-ROM) 60 DM, Ancient Art of War in the Skies 25 DM, Castles 20 DM. Tel. 0201/583347, Dirk

Verk. o. Tausche Pacific Str. + Speech; Anstoss; NHL-Hockey; Simon the Sorcerer (CD-ROM). Suche: Transport Tyc.; Kyrandia 3; Kings Quest VII: 089/911480

Verkaufe: Bundesliga-Manager Hattrik und Rüsselsheim zu 90,– DM. Interesse? Fax: 0228/259146 (Ich rufe zurück)

Verkaufe PC-Originale: Warcraft (CD) 60,–; Death-Gate (CD) 50,–; Shadow Caster 40,–; Captive 25,–; Thomas Pietschmann, Tel. 08841/8577 ab 19 Uhr

Verkaufe: Der Planer, Mad News, Award, Winning War Games, Castles II, Hanse, Die Expedition, F117, Big Buisness, Imperator, Kingmaker, und ältere PC-Spiele. Tel. 04177/444, Daniel

Suche CD-ROM: Panzer General, Dragon Lore, Kyrandia 3, Warcarft bis 60 DM pro Spiel, nur komplett Deutsche Version gesucht: Tel. 034204/62867 ab 18.00 Tom

Verk. auf CD: Wing Com. 2 20,– sowie Anstoss WCE 45,–. Für Disk: BMH incl. Zusatzdisk 60,–, Battle Bugs 35,–. Tel. 02761/64320 (Michael) 17-19 Uhr

Verkaufe für PD-CD-ROM Simon the S. kpl. dt. und Ecstatica dt. Anleitung Top-Zustand, Originalverp. VB 40,– DM pro Game, 09903/1545, Stefan verlangen (ab 18.00 Uhr)

Wichtige Hinweise für alle Kleinanzeigen-inserenten

- Kleinanzeigenaufträge **ohne Absenderangabe** sowie Anzeigentexte unter **Postlagernummer** können leider **nicht** veröffentlicht werden.
- Zur Bezahlung von Kleinanzeigen werden **keine Fremdwährungen** mehr angenommen.
- Bitte achten Sie auch darauf, daß Ihr Auftrag immer **vollständig ausgefüllt** ist (z.B. Unterschrift).

Intel 486/33 MHz zu verkaufen (+ M HDD 170 MB + 3,5" LW + 8 MB Grafikkarte 1 MB + SBPro + Key Mouse + Drucker + Zubehör VHB 1 06131/582874

Verk. Ultima 7/1 25 DM, Kyrandia 1 Castles 2 20 DM, Muds 10 DM, Conai Might and Magic 3 10 DM. F 02241/383413 alle Preise + Nachnan

Verkaufe Powerplay 3/94 bis 5/ Sonderhefte für 45 DM; auch 06361/8723

Tausche Orig. System Shock; DSA2 7/2; Stronghold; Frontier; Syndicate Ambermoon; Theme Park; Panzer Menzoberan; UFO 2; Tel. 02274/482

Verkaufe original PC-Spiele. Nur C alle einwandfrei mit Registrier Karte. Preis. Tel. 08261/4356

Verk. PC486 DX 40, VLB, 14" Color MB Grafikk., 4 MB RAM, 420 MB Fes Laufw. + Zubehör, Mouse, Handbüc umfangr. Softw. u. in. 1780,–. T 0351/

Verk. BM-Hattrik 50,–, Theme Parl DM, Rebel Assault 50 DM, Sharewa Disk´s 500 DM, einzeln 1 DM. Liste g J. Sauer, Vennepoth 20, 46047 Ober

Iron Helix, Subwar, Battle Isle 2, Fields of Glory, World War 2, Camp Rampsge, Burning Steel, Stunt Isl., 20-35 DM, 06733/8920 ab ca. 21 Uh

Verkaufe: Rise of Robot, System Sh X-Wing, Upgrade + Mission 1, B-Win Bugs, 1942 PAW, Strike Commander, DM, 06733/8920 ab ca. 21 Uhr

Suche SSI-AD&D-Spiele, sowie SS Unlimited Adventures. Angebote mit Achim Stäbler, Haydnweg 10, Allmersbach im Tal.

Fields of Glory 20,–; Master of Ori Millennium 10,–; Soundblaster 2.0 Tel. 07361/69507

1869 30,–; MM5 40,–; Die Siedler 50 of China 10,–; Elvira 2 10,–; Bane o Forge 20,–; Powermonger 20,–; Po 30,–; Stronghold 30,–; DSA 2 40,– 35,–; Ragnarok 15,–; Tel. 07361/695

Oldie Sammler sucht Might and M Zahle bis zu 50 DM! Te. 0711/ (Albert) ab 17.00 Uhr anrufen! Verkau Wizardry 6, Pagan, Sam´n´Max ca. Tel. 0711/8567360

Tausche o. Verk. Rebel Assault; Theme Park; Burning Steel CD; U City 2000; Strike Com. Takt. Op.; To 07905/701 ab 16 Uhr

Verkaufe Underworld 1, EOB 3, Indy of Lore, Dracula je 30 DM + 09409/2377, abends

Achtung Flugsim-Fans verk. Thr F WCS II 150,–, B17 30,–, H. Jump F14 80,–, Falon 3.0 (incl. aller Miss 65,–, Tornado 39,–, 1942 70, 0211/676806

486SX-25, Kompl. ohne Monitor, au bis DX2-66, 1 VGA Karte, Soundblast RAM, 90 MB HHD 3,5 Floppy, Tastat 6.22, Win 3.1 usw. 999,–; A. 04176/1231

Verkaufe Hardw.: miro Sound PC Spiele: Little Big Adv., Ultima 8 CD, Preis VB. Jan Aumann, Tel. 02802/20

Verk. CD-Rebel Assault, Burning St Aces of the Deep, 3,5" Tie Fighte deutsch für 50,– DM. Tel. 052 Carsten

Verk. Orig. Spiele Syndicate, Them Sim City 2000 für je 40,– D 06241/74726

Verk.: Strike + Speech (50), U8 + (50), Jndy 4 (40), Warlords 2 + Edi Comanche (40), CD: Blue Force (0711/412565 (ab 19 Uhr)

Suche Originale Police Quest 3, Tycoon Deluxe, WC 1+2, alles kpl. Angebote an Frank, Tel. 069/ (Anrufbeantworter)

Tausche Under a Killing Moon gegen 3 verkaufe außerdem Lode Runner fü und Battle Bugs für 45 DM. Benjam Tel. 06055/2663

Verkaufe: VGA-Farbbildschirm für 25 Computerspiele: z.B. Gunship 2000 Quest for Glory II 20 DM, Tel. 089/65

Verk. Originale: Utilities for Doom I DM), Nascar Racing-CD (60 DM), D Disk (60 DM); Tel. 0421/551629 (Jan)

Werben Sie einen neuen Leser und...

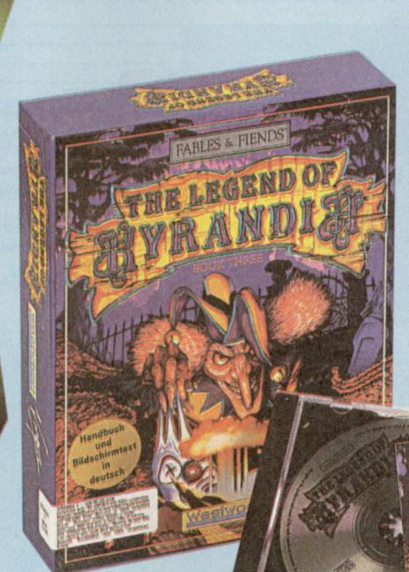
POWER PLAY belohnt Sie!

Die Prämien-Karte an uns und die Belohnung kommt zu Ihnen!

Eine gute Empfehlung: Power Play mit oder ohne CD

Prämie 1
Computer Spiel auf CD: THE LEGEND OF KYRANDIA 3

Begeben Sie sich mit dem listigen Malcolm in die phantastische Unterwelt von Kyrandia. Reich gestaltete 3D-Landschaften und klare, digitalisierte Sprache machen den Trip zum spannenden Erlebnis.



Prämie 2
Accu-Bohrschrauber von BLACK&DECKER

2 Drehzahlbereiche
6 stufig Drehmomentvorwahl.
Mit Ladegerät
Rechts/Linkslauf
8 mm Bohrleistung in Stahl, 13 mm in Holz.
TÜV-geprüft.

Ist die Karte bereits weg, einfach faxen an: Power Play, Abo-Service, D-74168 Neckarsulm. Fax 07132/959 244

Vertrauensgarantie / Widerrufsrecht: Die Bestellung wird erst wirksam, wenn sie nicht binnen einer Woche ab Aushändigung dieser Belehrung schriftlich bei Power Play Abonnement-Service, D-74168 Neckarsulm widerrufen wird. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.

Deep **stets in Blickrichtung des Periskops! So kann man z.B. aus den Burgtorpedorohren in Richtung 180° (achtern) schießen, ohne daß das Programm auf diese Unmöglichkeit hinweist! Dies ist in etwa zu vergleichen mit einem Piloten, der nach links schaut, dabei mit der Bordkanone feuert und die Kugeln fliegen in Blickrichtung des Piloten! Mit welcher Punktzahl würden Sie eine solche Simulation bewerten? Einen solchen Schwachsinn hätte ich von den Schöpfern von *Red Baron* und *Aces over Europe* nicht erwartet. Für mich steht diese Simulation weit unter *Wolfpack*-Niveau.**

Uwe Semlow, Neubrandenburg

Rollis tot?

Ich, der schon so viele Rollenspiele durchgeackert hat (*Wizardry vII, Might & Magic III und Iv, Ultima Underworld* etc.), verfolge mit Besorgnis die Entwicklung der Spiele-Industrie. Wann immer ich eine neue POWER PLAY durchblättere, entdecke ich hauptsächlich Simulationen, 3D-Actiongames, Strategiespiele und Adventures. Nun, einem guten Strategiespiel bin ich nicht abgeneigt, aber Doom-Clones gibt es jetzt genug, und, mal ehrlich, welche Flugsimulation ist heute noch etwas besonderes? Adventures verlieren nach einmaligem Durchspielen sofort ihren Reiz, und die meisten nehmen durch ihre „benutzerfreundliche Bedienung" mit intelligenten Mauszeigern sofort den Spaß.

Alain Baum, L-Niederanven

So hart das für Rollenspiel-Fans klingen mag, aber dieser Markt war noch nie besonders populär und schon gar kein Massenmarkt. Da die Entwicklungskosten für Computerspiele jedoch ganz allgemein in den letzten Jahren in astronomische Höhen geklettert sind, können die Hersteller sich das aufwendige Design eines Rollenspiels nicht mehr leisten – weil sie niemals genug verkaufen würden, um die hohen Kosten wieder einzuspielen. In der Tat ist der Rollenspielmarkt nahezu tot. Etwas besser sieht es nur noch auf einigen Spielkonsolen aus (z. B. Nintendos SNES), wo Kult-Rollenspielserien wie z. B. *Final Fantasy* immer noch fortgesetzt werden. Hier kommen die meisten Vertreter allerdings aus Japan und erscheinen, wenn überhaupt, in Europa nur als englischsprachige Import-Version. Außerdem bietet das technisch veraltete 16-Bit-SNES natürlich erheblich weniger Möglichkeiten, was Komplexität, Grafik und Sound eines Rollis angehen.

Sim City

Ich bin seit Mai ´94 begeisterter Sim City 2000-Spieler und finde die alten Gebäude von SC 2000 mittlerweile stinklangweilig. Als ich mir die POWER PLAY 3/95 kaufte, fiel mein Blick sofort auf das Sim City 2000 Urban Reneval Kit. Jetzt meine Frage: Gibt es das Kit einzeln auf Diskette?

Arne Heuwald, Duingen

Das *Sim City 2000 Urban Reneval Kit* sollte planmäßig ab Anfang April ´95 im Handel erhältlich sein und zwar auf Diskette.

Turbo Paint

**Mit Begeisterung habe ich die Seiten 78 – 80 der Ausgabe 2/95 gelesen. Aber das angesprochene Problem der Bildverarbeitung ist schon längst gelöst: Es gibt doch das Programm Turbo Paint von:
Coin Up
c/o IDEA Verlag GmbH
Ringstr. 40d, 82223 Eichenau
FAX: 08 41/8 09 39.
Damit könnt Ihr Bilder aus allen Grafikprogrammen, auch aus Spielen, via Screenshot speichern und in Turbo Pascal weiterverwenden. Weiter stehen Spezifikationen zum Vergrößern, Verkleinern, Rotieren, Ein- und Ausblenden und Bewegen der Bilder/Sprites zur Verfügung und dies alles in 256 Farben mit Super-VGA-Auflösung.**

Adrian Paschke, Puchheim

WC III in VGA

Wie ich in Eurer Ausgabe von 2/95 lesen konnte, ist das *Spiel Wing Commander III* auch in VGA spielbar. Nun frage ich mich natürlich, ob dann die vielen Filmszenen rausfallen oder das Spiel wie seine Vorgänger abläuft.

Benjamin Schalke, Ingelheim

Warum sollten die Filmsequenzen rausfallen? VGA ist immer noch Standard und *WC3* läuft bei Bedarf voll in VGA. Natürlich in geringerer Auflösung weniger Farben...

Impressum

Chefredakteur: Hartmut Ulrich (hu) – verantwortlich für den red. Inhalt
Stellvertretender Chefredakteur: Volker Weitz (vw)
Chefin vom Dienst: Ulrike Peters (up)
Redaktion: Frank Heukemes (fh), Knut Gollert (kn), Peter Schwindt (ps)
Producer: Manfred Neumayer (mn)
Ständige freie Mitarbeiter: Brenda Garno (bg), Henrik Fisch (hf), Sönke Steffen (js)
Redaktionsassistenz: Catharina Brieden
Hotline: Philipp Kügle, Sebastian Sippe

So erreichen Sie die Redaktion:
Tel.: 089/4613-289, Telefax: 0 89/46 13-50 46
Hotline: Dienstag und Donnerstag von 15.00 Uhr bis 17.00 Uhr; Tel.: 089/4613-335

Alle Artikel sind mit dem Kurzzeichen des Redakteurs oder mit dem Namen des Autors gekennzeichnet.

Manuskripteinsendungen: Manuskripte werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen frei sein von Rechten Dritter. Sollten sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten worden sein, so muß das angegeben werden. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der MagnaMedia Verlag AG herausgegebenen Publikationen. Honorare nach Vereinbarung. Für unverlangt eingesandte Manuskripte wird keine Haftung übernommen.

Layout: Katja Milles, Conny Pflanzer
DTP-Operatoren: Marion Schwanke, Sandra Uttendorfer
Titellayout: Wolfgang Berns
Fotografie: Roland Müller
Titel-Artwork: Amazing Studio/Virgin
Anzeigenverwaltung und Disposition: Stefanie Zipf (168)
Anzeigenleitung: Peter Kusterer (333)
Anzeigenmarketing: Carolin Gluth(305), Natalie Regnault (313)
Auslandsrepräsentanten:
Großbritannien: Smyth International, London, Tel.: 0044-81340-5058, Fax.: 0044-81341-9602
USA: M & T International Marketing, San Mateo, Tel.: 001-415-358-9500, Fax: 001-415-358-9739
Taiwan: Acer TWP Co., Taipei, Tel.: 008862-713-6959, Fax: 008862-715-1950
Japan: Media Sales Japan, Tokyo, Tel.: 0081-33504-1925, Fax: 0081-33595-1709
Italien: Medias International, Mariano, Tel.: 0039-31-751494, Fax.: 0039-31-751482
Holland: Insight Media, Laren, Tel.: 0031-2153-12042, Fax.: 0031-2153-10572
Israel: Baruch Schaefer, Holon, Tel.: 00972-3-556-2256, Fax: 00972-3-556-6944
Korea: Young Media Inc. Seoul, Tel.: 00822-765-4819, Fax: 00822-757-5789
Hongkong: The Third Wave (H. K.) Ltd., Tel.: 00852-7640989, Fax: 00852-7643857

So erreichen Sie die Anzeigenabteilung:
Tel.: 089/4613-962, Fax: 089/4613-789

Anzeigenpreise: Es gilt die Preisliste Nr. 6 vom 1. Januar 1994

Bestell- und Abonnement-Service:
Power Play Aboservice; Postfach 1163, 74168 Neckarsulm,
Tel.: 07132/959-242, Fax: 07132/959-244
Österreich: DSB Aboservice GmbH, Arenbergstr. 33, A-5020 Salzburg, Tel: 0662/643866
Schweiz: Aboverwaltung AG, Sägestr. 14, CH-5600 Lenzburg, Tel: 064/519131
Preise: Power Play ohne CD:
Einzelheft 6,50 Mark; Jahresabonnement (12 Ausgaben): Inland: 70,80 Mark; Ausland: 94,80 Mark (Luftpost auf Anfrage); Österreich: 588.- ÖS; Schweiz: 70,80 sfr
Preise: Power Play mit CD:
Einzelheft 14,90 Mark; Jahresabonnement (12 Ausgaben): Inland: 160,80 Mark; Ausland: 184,80 Mark (Luftpost auf Anfrage); Österreich: 1,296.- ÖS; Schweiz: 160,80 sfr
Alle Abonnementpreise inkl. MwSt und Versandkosten

Int. Account Manager: Kurt Skupin (352); Assistenz: Michelle Berner (360) Fax (775)
Vertriebsleitung: Benno Gaab
Vertrieb Handel: MZV, Moderner Zeitschriftenvertrieb GmbH & Co.KG, Postfach 1123, 85386 Eching, Tel.: 089/319006-0
Erscheinungsweise: monatlich
Leitung, Herstellung: Klaus Buck (180)
Technik: Sycom Druckvorstufen GmbH, Hans-Pinsel-Str. 2, 85540 Haar
Druck: R. Oldenbourg Grafische Betriebe GmbH, Hürderstr. 4, 85551 Kirchheim

Sonderdruck-Dienst: Alle in dieser Ausgabe erschienenen Beiträge können für Werbezwecke in Form von Sonderdrucken hergestellt werden.
Anfragen an Klaus Buck, Tel. 089/4613-180, Fax: 089/4613-232
Diese Zeitschrift ist auf chlorfrei gebleichtem Papier mit einem Altpapieranteil von 30% gedruckt. Die Druckfarben sind schwermetallfrei.

Vorstand: Carl-Franz von Quadt (Vors.), Kenneth Clifford, Eduard Unzeitig
Verlagsleiter: Wolfram Höfler
Objektleiter: Albert Absmeier
Anschrift des Verlages:
MagnaMedia Verlag Aktiengesellschaft,
Postfach 1304, 85531 Haar bei München,
Telefon 089/4613-0, Telefax 089/4613-100
PZD Kennziffer B 10542E
Mitteilung gem. Bayerischem Pressegesetz: Aktionäre, die mehr als 25% des Kapitals halten: Familie Otmar und Karin Weber, München; Familie Carl-Franz und Jutta von Quadt, München; Aufsichtsrat: Professor Jochen Tschunke (Vorsitzender), Dr. Hans Otto Littmann und Otmar Weber.

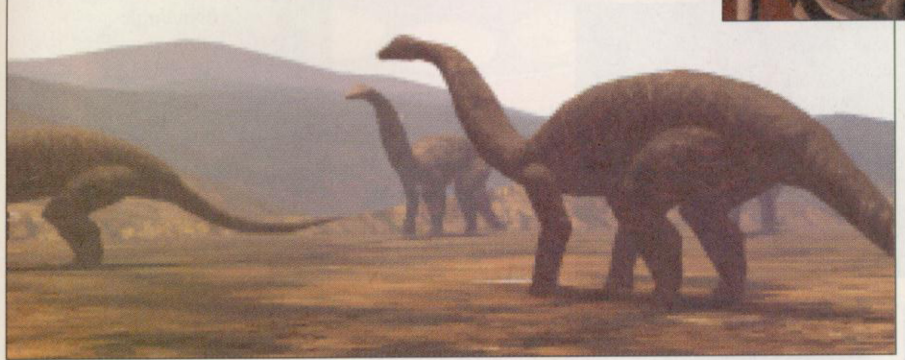




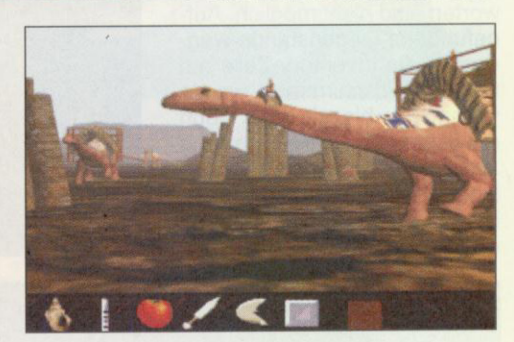
Links: Schaurig geht´s in der Gruft der Zitadelle von Mo zu. Betätigt Ihr Euch am Schädel als Zahntechniker, öffnen sich Euch Tür und Tor.

Das langweilige Saurriersterben

Lost Eden



Unten: In diesem Gebiet konntet Ihr die Brontosaurier zum Zitadellenbau überreden



Seit Generationen leben die friedlichen Einwohner von Eden in Furcht vor dem blutrünstigen Tyrannen Moorkus Rex, dessen Horden von mörderischen Tyrannosauriern das Land mit Krieg überziehen. Als Prinz Adam von Mo müßt Ihr ihn daran hindern, das gesamte Reich Eden unter seine Herrschaft zu bringen. Euer Vater, König Gregor, ist ein alter Mann, der kurz vor dem Tode steht und so nicht mehr die Energie aufbringt, dem Tyrannen die Stirn zu bieten. Am Tage Eurer Volljährigkeit faßt Ihr einen eisernen Entschluß: Das Reich Eden muß, unter Eurer Person vereinigt, Moorkus Rex in die Flucht schlagen. Schließlich könnt Ihr Euren Vater davon überzeugen, die Sicherheit der Zitadelle von Mo verlassen zu dürfen, um die Menschen und friedlichen Dinosaurier von Eden als Verbündete zu gewinnen. Euer Plan ist es, den Völkern von Eden Befestigungen nach dem Vorbild der Zitadelle von Mo zu bauen, mit denen sie den Tyrannosauriern trotzen können. Fortan plagt Euch jedoch ein großes Problem mehr: Das Geheimnis des Zitadellenbaus ist verlorengegangen. Das geheime Wissen, einst gehütet von Eurem Urgroßvater Priam, ging verloren, als dessen eigener Sohn Vangor in verräterischer Allianz mit Moorkus Rex alle am Zitadellenbau Beteiligten hinrichten ließ. Nachdem Ihr das Geheimnis wiedererlangt habt, besteht Eure Aufgabe darin, freundliche Dinosaurierarten zur Mithilfe beim Zitadellenbau zu bewegen und die menschlichen Völker Edens

Thugg ist zwar ein äußerst tumber Weggefährte, der jedoch mit seinem plumpen Humor so manche Situation rettet.

Nach dem eher glücklichen Händchen bei "Dragon Lore" und "Commander Blood" geht´s bei Cryo wieder in den Keller. Das Gefährliche an "Lost Eden" ist der anfängliche Reiz, der sich jedoch schnell verflüchtigt, wenn man das postfuturistische Adventure bis über das erste Drittel hinaus spielt. Dann erst machen sich grobe Schnitzer in Präsentation, Story und Spieldesign bemerkbar, die den anfänglich guten Eindruck in einem Morast aus Enttäuschung und purer Langeweile versinken lassen: Digitalisierte und wieder verfremdete Menschenwesen fügen sich dann nur ungern in die gezeichneten Personengruppen und Hintergründe ein. An angeblich verschiedenen Orten, die jedoch allesamt gleich aussehen, ergehen sich Story und Rätsel in unablässig wiederholenden Puzzlezeremonien. Habt Ihr schließlich an fast allen Reisezielen die gleiche Prozedur vollzogen, steht Euch der Weg zum Endgegner offen. Der präsentiert sich schließlich so animiert und plastisch wie ein Pappaufsteller in der Videothek um die Ecke. Lediglich die gut gelungenen (und werbewirksamen!) Zwischensequenzen, die größtenteils solide Technik und der mitunter sehr atmosphärische CD-Soundtrack retten "Lost Eden" ins untere Mittelmaß. Spätestens jetzt sollten es alle kapiert haben: Dinos sind endgültig ausgestorben und megaout!

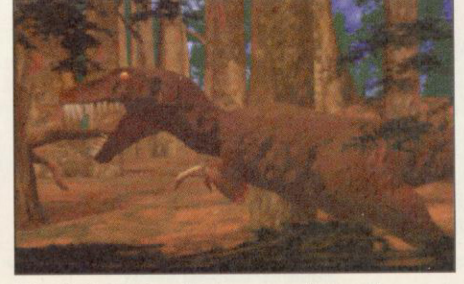
Geht so



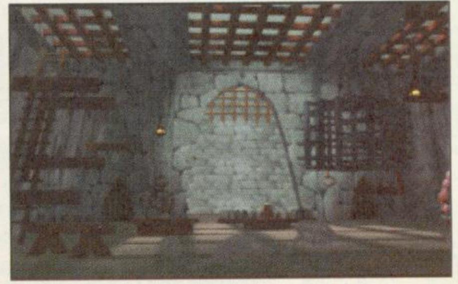
Findet Ihr einen Weg, den seiner Zunge beraubten Kerkermeister zu verstehen, gibt´s Interessantes zu vernehmen und ein Geschenk obendrein.



Hahn im Korb: Unser Pixelheld macht es sich zwischen verfremdeten Digigirls bequem



Die räuberischen Tyrannosaurier wollen ganz Eden in ihre Gewalt bringen



"Ich rendere dich, bis du sprichst!": im Folterkeller des Zungenlosen.

zu überzeugen, der Union gegen den Tyrannen beizutreten. Zwischen rasanten Fahrten durch vorberechnete Rendergänge und dem Umschalten zwischen unanimierten Landschaftslokationen unterhaltet Ihr Euch mit der Bevölkerung Edens in vorbestimmten Gesprächen, Multiple-choice-Antworten sind nicht möglich. Aufgefundene Gegenstände wandern in die Inventory-Zeile am unteren Bildschirmrand, wo sie verharren, bis sie von Euch einer sinnvollen Verwendung zugeführt werden können. Erklärt sich eine Person dazu bereit, Eure Party ein Stück des Weges zu begleiten, erscheint ihr Konterfei am oberen Bildschirmrand. Klickt Ihr auf diese Anzeige, wird auf einen scrollenden Party-Bildschirm umgeschaltet, in dem Ihr Euch jederzeit mit allen Euren Begleitern unterhalten und ihnen Gegenstände zur Beurteilung anbieten könnt. Versäumte Inhalte von Konversationen könnt Ihr Euch auch nachträglich mit einem Taperecorder im Options-Screen zugänglich machen, der die letzten 32 Sätze speichert und ständig abrufbar hält. *fh*



Uaahh! Der schreckliche Tyrann Moorbus Rex ist nicht nur in seiner Denke eindimensional, er sieht auch so aus!



Wo soll´s denn hingehen? Flugsaurier Eloi weist den Weg auf der Landkarte von Eden.



Cryos Stärke sind abartige Charaktere, die in abartigen Puzzles Abartiges von sich lassen

MS-DOS CD-ROM

Getestet auf Gateway 2000 P5-90

Hersteller: Cryo/Virgin
Genre: Adventure
Schwierigkeitsgrad: leicht
Besonderheiten: keine
Zirka-Preis: 120 DM

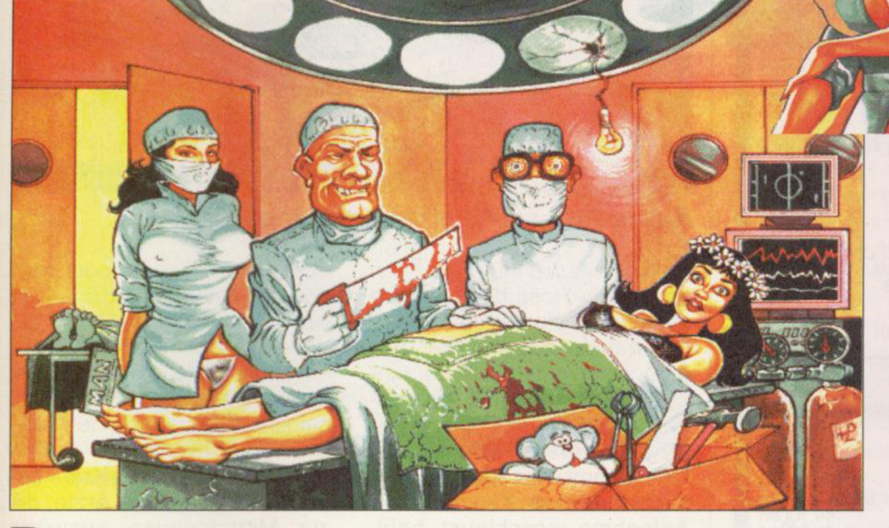
Grafik: VGA
Sound: Adlib (Gold) Soundblaster (Pro)
Festplatte: ca. 5 MByte
Prozessor: 486er 33 MHz
RAM-Bedarf: 4 MByte
Steuerung: Maus

Grafik: 72%
Sound: 76%

44%

Doktorspiele

Biing





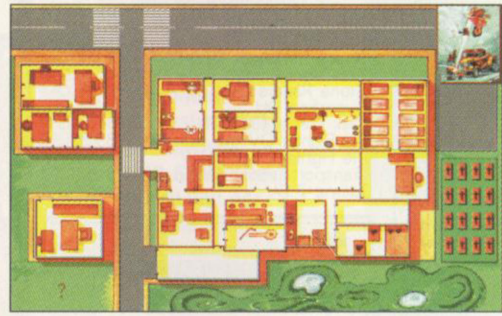
Willkommen beim Vorstellungsgespräch

Bis jetzt hat man sie immer als Halbgötter in Weiß dargestellt, die Ärzte diverser Schwarzwald- und anderer Kliniken. Edel sei der Mensch, hilfreich und gut. Im Zweifelsfalle wird sogar für ein Meerschweinchen das Licht im OP eingeschaltet, damit der Chefarzt persönlich das ausgerenkte Ohr wieder einkugeln kann.

In *Biing* ist alles ganz anders. Wenn überhaupt einmal ein Meerschwein operiert werden sollte (zur Beruhigung: es wird nicht), dann allerhöchstens, um eine Vivisektion oder eine Lobotomie vorzunehmen. *Biing* zeigt die Niederungen eines Krankenhausalltags so, wie sie manch einer von uns schon lange beim „Bergdoktor" oder diversen „Notruf"-Folgen sehen wollte. Denn wie es nun einmal in der Wirtschaft so ist, es muß Geld verdient werden, und wenn man dabei über Leichen gehen muß. Doch zuallererst müßt Ihr Euch um den entsprechenden Bauplatz für Euer zukünftiges Großklinikum kümmern. Grundstücke gleich zu Beginn käuflich zu erwerben ,treibt Euch sofort in den Bankrott. Sinnvoller ist es, zunächst einmal nur zu pachten. Von Eurem Chefbüro aus habt Ihr Zugang zum Immobilienmakler, über den Ihr Euch auch die entsprechenden Gebäude zulegen könnt. Gleich nebenan ist das Personalbüro, das Euch ständig über den Status Eurer Mitarbeiter informiert.

Im Personalbüro werden die Schwestern nicht nur aufgrund beruflicher Qualitäten, sondern auch nach körperlichen Aspekten ausgewählt, sprich: Je größer die durchschnittliche Oberweite des weiblichen Personals ist, desto größer sind die Heilungschancen der männlichen Patienten. Die Personalchefin hat von vorneherein die Möglichkeit, beim Inserieren in der Zeitung die Wunschvorstellung in Sachen Oberweite, Gehalt und Qualifikation anzugeben. Je höher die Ansprüche sind, desto schwieriger wird es sein, eine passende Bewerbung zu bekommen. Auf die Dauer werden insgesamt Stellen in zehn Bereichen zu besetzen sein: Krankenschwester, allgemeiner Arzt, Zahnarzt, Neurologe, Pathologe, Chirurg, Lagerverwalter, Koch, Schläger und Fahrer.

Doch damit die Damen und Herren auch arbeiten können, benötigen sie diverses Arbeitszeug. Dazu braucht Ihr drei Dinge: ein Lager, einen Lagerarbeiter und natürlich auch ein gutgefülltes Konto, um die Anschaffungen auch finanzieren zu können. Sollte aber auch das nicht helfen, die Patienten bei der Stange zu halten bzw. kranken Nachschub zu besorgen, bleiben eigentlich nur zwei Mittel: Entweder wird massivst geworben, oder Ihr schickt den krankenhauseigenen Schläger aus. Diese freundlichen Herren mit krimineller Vergangenheit haben übrigens auch keine Skrupel, nachts gegen den Feind, sprich diver-



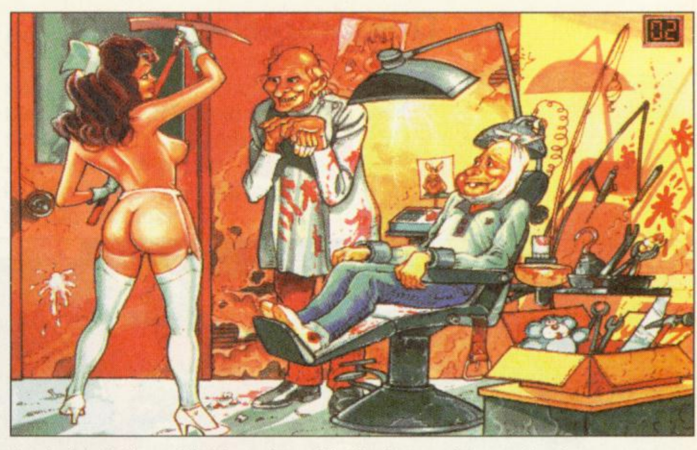
Unser Krankenhaus aus der Vogelperspektive: Hier sehen wir auf einen Blick, was wir so alles haben, inklusive Patientennachschub.

Noch nie habe ich ein Spiel auf meinem Rechner gehabt, bei dem mich so zwiespältige Gefühle beschlichen haben wie bei Biing. Da ist zum einen die wirklich wunderbar umgesetzte Krankenhaus-"Simulation". Innovativ, durchdacht und logisch ist der Management-Teil. Wo sich bei mir aber der Magen umdrehte, ist der stark ins Geschmacklose abrutschende Stammtisch-Humor. Mag ja sein, daß manche schenkelklopfend vor ihrem PC sitzen werden. Krankenschwestern aber nur als Objekte obskurer Männerphantasien zu präsentieren, geht dann aber doch ein wenig weit. Daß die holde Männlichkeit wiederum als ziemlich tumbe Gesellschaft dargestellt wird, die nur mit dem denken kann, was zwischen den Beinen baumelt, ändert kaum etwas an der Klischee-Kleberei.

Gut



Ich geb mir die Kugel: Willkommen in der Neurologie



Auch der Zahnarzt ist in seinen Methoden recht unorthodox.

se Mitkonkurrenten zu ziehen und deren Hospital ein wenig auseinanderzunehmen. Diese Maßnahme hat sich im Verdrängungswettbewerb der einzelnen Hospitäler als so effektiv erwiesen, daß auch der Gegner zuweilen auf dieselbe Idee kommt. Nachdem Ihr den nächsten armen Kerl durch die Aufnahme geschleust habt, sitzt er zunächst einmal im Wartezimmer, wo er der weiteren Behandlung harrt. Aber laßt ihn nicht zu lange dort sitzen, sonst hat auch seine Geduld einmal ein Ende und er geht zur Konkurrenz. Ein Schwesternstrip oder zwei hält die malätzige Kundschaft buchstäblich bei der Stange. Ist es schließlich soweit und der Patient wird ins Behandlungszimmer gerufen, tritt der Arzt in Aktion. Von seinem IQ und den Lehrgangspunkten hängt es ab, ob die richtige Diagnose gestellt und somit die richtige Behandlung verordnet wird. Macht der Arzt Eurer Meinung nach Fehler, könnt Ihr über das Icon „Anderer Behandlungsvorschlag" so lange nach einer Therapie suchen, bis die erfolgversprechendste auftaucht. Dieselbe Vorgehensweise gilt dabei auch für den Zahnarzt und den Neurologen. Am vorteilhaftesten ist es natürlich, wenn man ein OP direkt im Hause hat. Das schafft Geld heran und man kann unter Umständen einen schwunghaften und vor allen Dingen lukrativen Organhandel anleiern, welcher über die Blut- und Organbank läuft. Haben wir also unseren ersten Patienten ins Krankenzimmer geschleust, werden wir sehr bald festellen, daß es sich dabei trotz aller widersprüchlichen Vermutungen um lebende Wesen handelt, die atmen und – jawohl – auch etwas zu essen haben wollen. Entweder besorgt man sich in diesem Fall Nahrhaftes über die „Geräte kaufen"-Option, oder man legt sich selber eine Küche zu, was im übrigen auch billiger ist. Sowieso spielt die Nahrungsaufnahme sowohl bei Patienten wie auch beim Personal eine herausragende Rolle. Unterernährte Kranke werden ebenso schnell das Krankenhaus verlassen, wie Ärzte, die zur Mittagspause auswärts essen gehen. Eine Abhilfe schafft da der Club- und Golfraum, mit dem man das Personal bei der Stange hält.

Gewinner oder Verlierer gibt es in diesem Spiel mit Ausnahme der Patienten nicht. Man kann aber jederzeit über die Highscore-Liste und diverse andere Statistiken sein Abschneiden im Vergleich mit anderen Konkurrenzunternehmen betrachten. *ps*



Reif für die Insel

Maabus



Selbst der Loser kann bei "Maabus" noch gewinnen: Vor dem Tor zur Hölle spielt Ihr mit einer Art einarmigem Banditen um Gnade.



Pfui Spinne: Aus diesem Arachno-Popo kommt kein Faden mehr

Daß auf einer Insel im Südpazifik vom Pillendreher bis zur Bananenstaude die ganze Flora und Fauna bis über beide Ohren strahlt, hat weniger mit dem munter machenden Klima zu tun als mit einer unbekannten radioaktiven Mega-Emission, deren Ursache Ihr als Pilot eines strahlengeschützten Roboters auf den Grund gehen sollt. Nachdem mehrere Expeditionsteams verschollen sind, setzt die Regierung alles auf das panzerähnliche Robo-Vehikel "Krawler 1000". Einmal auf der Insel angekommen, klickt Ihr Euch mit der Maus durch vorberechnete Raytracing-Schleichpfade. Inmitten von Warnsensoren für Magnetfelder oder fremde Lebensformen, den Ladeanzeigen für Eure Waffen und zwei Monitoren für Satelliten-News und eine Orientierungskarte, nehmt Ihr Eure Umgebung in einem Aviplayer-großen Fenster wahr. Von Euch beschrittene Wege werden auf der Orientierungskarte punktweise markiert. Kreuzt ein mutiertes Wesen Euren Pfad, nehmt Ihr es mit Missiles, Laser oder Giftgranaten unter Beschuß. Das mit einem Fadenkreuz anvisierte Getier zerfällt bei einem Schuß im richtigen Moment in seine polygonen Einzelteile. Da einige der Kreaturen gegen bestimmte Waffentypen unempfindlich sind, solltet Ihr ständig ein waches Auge auf die Munitionsvorräte haben, die sich – einmal verbraucht – nicht mehr aufstocken lassen. Das zuschaltbare Analysegerät des Roboters gibt Aufschluß über die Substanz aufgefundener Gegenstände, die in der Regel außerirdischer Herkunft sind. Via Satellit erhaltet Ihr Tips und Zustandsmeldungen Eures Commanders. Ein ominöses Minotaurenwesen hilft Euch mit einem Übersetzungs-Device aus, mit dem sich die geheimnisvollen Geschehnisse auf der Insel etwas klarer darstellen. Quelle der Strahlung scheint ein auf einer Lichtung gelandetes Alien-Raumschiff zu sein. Hier nahm das Übel seinen Anfang und wartete nur darauf, daß Ihr den Ort ausfindig macht, um dem Schrecken ein Ende zu bereiten. *fh*

na ja

Der Spielgehalt dieses auf drei CD-ROMs ausgelieferten, über 1,5 Gigabyte großen Render-Adventures macht den Anschein, als ließe er sich mühelos auf einer einzigen Low-Density-Diskette unterbringen. Nachdem Ihr scheinbar ewig durch immer gleiche Urwälder gestapft seid, kommt Euch selbst das schnöde Innere des im Dickicht aufgefundenen Eingeborenen-Tempels wie das schmucke Interieur des Louvre vor. Das graue Alien-Schiff, dem Ihr noch nicht mal in "Privateer" ein verstohlenen Seitenblick gönnen würdet, werdet Ihr frohlockend als Salbei für die gelangweilten Augen preisen. Die Interaktivität beschränkt sich auf das stupide Abschießen plumper Dinos, deren mickrige Gestalt Ihr nur dann genauer betrachten könnt, wenn sie Euch schon zu nahe gekommen sind. Den Nußknacker könnt Ihr getrost in der Schublade lassen, denn die in "Maabus" außerst spärlich enthaltenen Rätsel entbehren jeglicher Logik und stehen in keinem erkennbaren Zusammenhang mit der dünnen Alibi-Story. Daß es für so viele Mängel kein "Hilfe" hagelt, liegt nur an der sauberen Produktpräsentation. Fazit: Ein untypisches, aber dürftiges Adventure für "CD-Sammler" mit fettem Rechner (unter einem High End 486er läuft nichts) und geringen Ansprüchen.



Was haben ein gestrandetes japanisches WKII-Schiff (links unten) und der öde Alien-Raumer (rechts unten) gemeinsam? Das weiß Euer Commander (oben) auch nicht!



Spiel ohne Grenzen

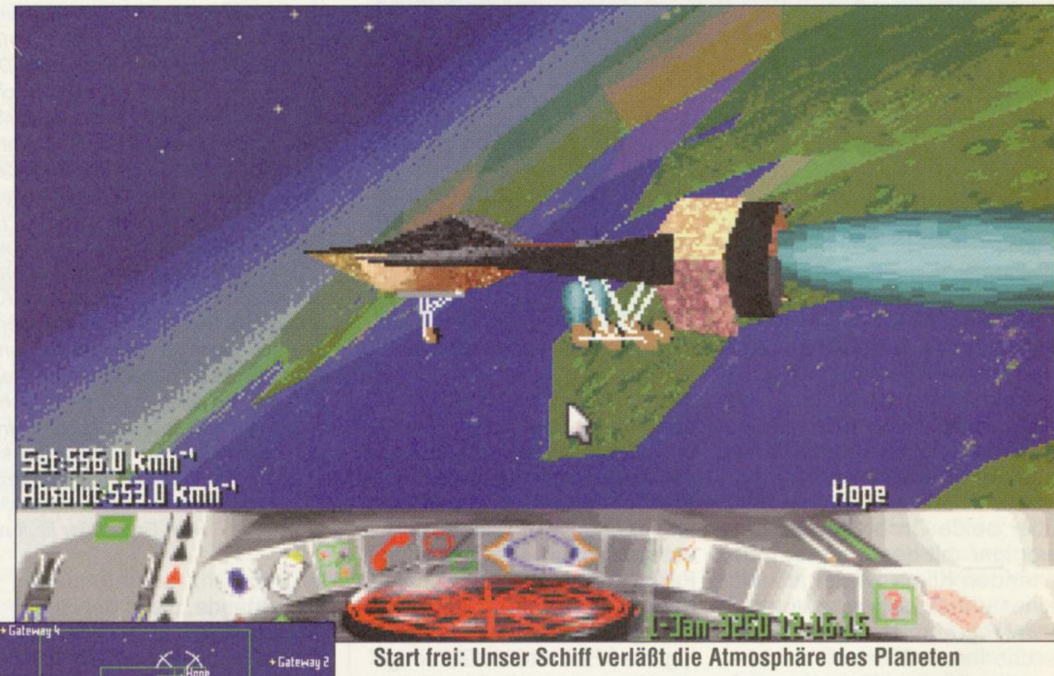
Frontier - First Encounters



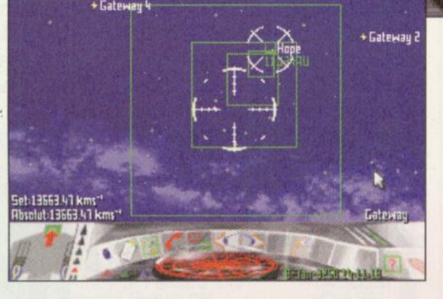
Jetzt sind sie also wieder da, die Sechsecke aus dem Raum. Dabei hatten sie sich in den letzten zehn Jahren ganz schön rar gemacht im bekannten Universum. Trotz der ausdauernden Fahndungsarbeit von unzähligen Raumpiloten überall in der Galaxis, blieb die Rasse der Thargoiden verschollen. Auch im zweiten Teil der unendlichen Elite-Saga suchen wir bis heute vergebens nach den kantigen Kerlchen. Es kam wie es kommen mußte. In David Brabens Büro türmten sich die Schmähbriefe erboster Raum-Commander, denen es nach ihren Lieblingsfeinden dürstete. Da selbst solch ein eigenwilliges Kerlchen wie Braben sich auf Dauer nicht dem Druck der Spieleöffentlichkeit entgegenstellen kann, brechen für Thargoiden-Jäger wieder bessere Zeiten an.

Im neuen Teil der Serie, „Frontier - First Encounters" sind die Außerirdischen in eine Adventure-Handlung eingebaut, an der wir kaum vorbeikommen. Innerhalb des neuen Elite-Universums nimmt diese Story nicht weniger als drei Spieljahre ein. Danach kann man selber entscheiden, ob die Thargoiden als Rasse, spielbestimmendes Element und neuer Machtfaktor in das Universum integriert oder in ihr Heimatsystem zurückgedrängt werden. Wenn man den Aliens die Galaxis öffnet, dann heißt das auch, daß neue Technologien und Schiffe für uns zur Verfügung stehen.

Neben diesem interessanten extraterrestrischen Element hat sich ein weiterer Machtfaktor in der Galaxis entwickelt. Den verknöcherten „Federation"-Strukturen und der protodiktatorischen „Empire"-Politik stellt sich jetzt die „Alliance of Independent States" entgegen. Dieses demokratische Sternengebilde bietet gerade dem innovativen Space-Trader viele neue Möglichkeiten. Im Einflußbereich der Alliance lassen sich besonders ergiebige Handelsrouten finden und der Kontakt zu neuen Planeten wird erleichtert. Wer in dem vielfältigen Beziehungsgeflecht den Überblick behalten will, sollte auf jeden Fall die fünf galaxisweit ausgestrahlten Nachrichtendienste abonnieren. Neben



Start frei: Unser Schiff verläßt die Atmosphäre des Planeten



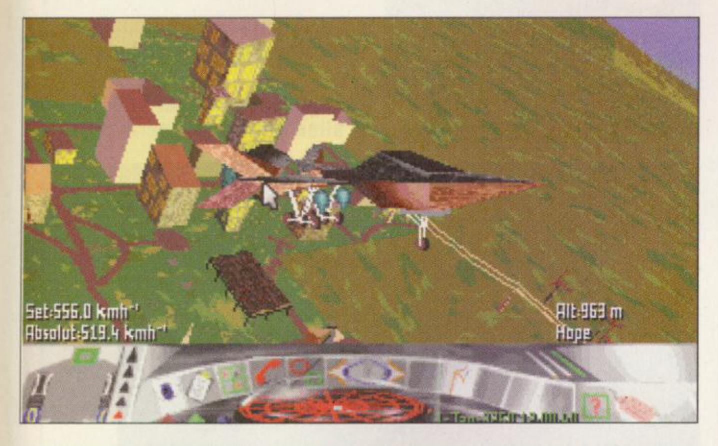
Navigation: Der Zielplanet erscheint als Staubkorn auf dem Monitor



Im Anflug auf eine Raumstation bewährt sich der Autopilot

Super

Eines muß man David Braben lassen: Trotz aufdringlicher Kritik aus „Elite"-feindlichen Kreisen glaubt er felsenfest an sein privates Universum und werkelt weiter an dem Programm-Mythos. Man kann ihm gar nicht dankbar genug dafür sein. Anders als in vielzähligen High-Tech Orgien der letzten Zeit, geht es bei „Frontier - First Encounters" nur um eins - Den Spielspaß. Der allerdings quillt im aktuellen Fall aus jeder Turbopumpe und der alte Händler-Kick ist sofort wieder da. Ein paar nützliche Hardware-Neuheiten, jede Menge neuer Schiffe und verbesserte Informationsstandards bringen deutliche Verbesserungen. Da jetzt auch noch der, im letzten Teil fehlende, Adventure-Aspekt eingebaut ist, könnte man fast wunschlos glücklich sein. Trotzdem hätte es nicht geschadet, wenn man etwas mehr dem Zeitgeist gefolgt wäre und die Präsentation aufgemöbelt hätte. Ein paar Texturen hier, etwas besserer Soundtrack dort, das reicht nun wirklich nicht mehr in Zeiten von „Wing Commander 3". Die vollmundig angekündigten Video-Sequenzen der CD-ROM Version sind nur ein schlechter Witz. Also, klare Trennung zwischen „Kauf mich!" und „Finger weg!". Wem der optisch-technische Aspekt wichtig ist, darf achtlos am Regal vorbeigehen; wer dagegen auf klassische Space-Exploration Spiele steht, wird im Moment kaum etwas Besseres finden.











Info-Boards: Fünf On-Line-Dienste stehen mit ihren Informationen bereit und werden ständig aktualisiert

den drei regierungsabhängigen Diensten stehen zusätzlich zwei freie Stationen zur Verfügung. Wer hier genau die Informationen vergleicht, erhält wichtige Hinweise über Krisengebiete und lukrative Orte in der Galaxis.

Leider gibt's auch diese Infos nicht umsonst, womit wir wieder beim alles beherrschenden Thema wären: Wie mache ich möglichst schnell möglichst viele Credits? Hier setzt Braben auf Bewährtes und öffnet uns wieder die Optionen des Handels, der Piraterie, der Kopfgeldjagd und der Spionage. Vorrangig transportieren wir Waren und Passagiere von System zu System und machen dabei Profit. Das sauer verdiente Geld wird in bessere Ausrüstung und bessere Schiffe investiert, das ultimative Ziel bleibt weiterhin, ein Mitglied der „Elite" der Galaxis zu werden.

Während die Konkurrenz inzwischen wahre Renderorgien und Monumentalfilme auf uns losläßt, bleibt Braben unbeirrt und beliefert uns weiterhin mit Vektorgrafik. Die wurde allerdings generalüberholt. So sind jetzt fast alle Flächen mit Texturen belegt. Die Planeten sind nicht mehr flach, sondern bieten dramatische Küsten- und Bergregionen. Auch im All hat die Zukunft begonnen. Neue Stati-

Interview David Braben

PP: Die wichtigste Frage zuerst. Die Thargoiden - treffen wir nur auf einzelne Schiffe wie im klassischen „Elite" oder dürfen wir etwas mehr erwarten?

DB: Man kann das Thargoiden-Heimatsystem besuchen - allerdings ist dabei Vorsicht geboten. Es gehört schon etwas mehr dazu, als einfach die Koordinaten einzugeben und in die richtige Richtung abzudüsen. Das Leben in der „First Encounters"-Galaxis ist entschieden komplizierter geworden, und es sind Euch mehr Leute auf den Fersen als früher.

PP: Gibt es andere Spezies, mit denen man in Kontakt kommt?

DB: Ich bin sicher, daß es andere Lebensformen da draußen gibt. Die Frage ist allerdings, ob die Leute sie auch entdecken. Schließlich gab es in „Frontier" ein Thargoiden-Schiff – aber niemand, den ich kenne, hat es gefunden.

PP: Wie hat sich die Machtstruktur in der Galaxis weiterentwickelt. Funktionieren unsere alten Feindbilder noch?

DB: Die Menschen sind immer selbst ihr schlimmster Feind gewesen und die Galaxis ist voll von besonders fiesen Exemplaren. Die Thargoids sind ein anderer potentieller Gegner – allerdings muß man sie zuerst finden und sie können sich dann eventuell entscheiden, Euch nicht als Feind gegenüberzustehen. Die Politik in der Galaxis hat in der Zwischenzeit Fortschritte gemacht. Teilweise, weil man erkannt hat, daß polarisierte Systeme fast immer dem Untergang geweiht sind, teilweise aber auch, weil das „Terraforming" mehr und mehr bewohnbare Welten außerhalb der alten Machtzentren geschaffen hat. Außerdem gibt es immer Leute, die nach eigenem Gutdünken handeln wollen.



Wir haben es jetzt also mit drei Hauptkräften zu tun: Einmal mit dem alten Gegenüber von Federation und Empire, die immer noch große Machtfülle besitzen, sich aber jetzt mit einer dritten Kraft, der „Alliance of Independent States" abfinden müssen. Die Allianz ist demokratischer als die beiden alten Machtblöcke und offener dafür, fremde Welten zu erkunden und Kontakt mit anderen Lebensformen zu suchen.

PP: Wie ist die technische Entwicklung in Deinem Universum weitergegangen?

DB: Der technologische Fortschritt hat mit den politischen Entwicklungen Schritt gehalten. Es gibt alle möglichen neuen Raumschiffe, neue Waffen und neue Hardware.

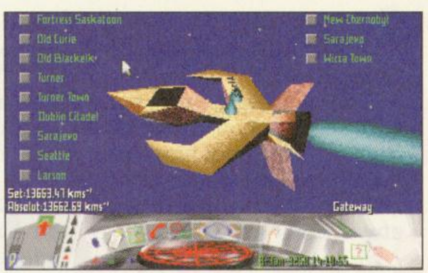
Man bekommt ein neues Schiff, das sich vor allem in der Innenausstattung sehr stark vom guten alten „Eagle Long Range Fighter" unterscheidet. Die Konsole ist ergonomisch gestaltet, und die gesamte Inneneinrichtung ist sorgfältigste Handarbeit. Die Instrumente sind anders angeordnet, um die Anzeigen übersichtlicher und das Fliegen leichter zu machen. Außerdem gibt es technische Neuerungen wie z.B. den „Combat Computer", der das Leben sicherer machen soll – oder auch unsicherer, kommt darauf an, wie man ihn einsetzt. Und es gibt eine Reihe von Schiffen, an die man nur 'rankommt, wenn man bestimmte Missionen ausführt (in einem Fall muß es sogar heißen: erfolgreich zu Ende bringt).

PP: Gibt es noch den Typus des „ehrgeizigen Aufsteigers"?

DB: Der Handel hat an Bedeutung verloren, obwohl es den „ehrgeizigen Aufsteiger" immer noch gibt. Was sich verändert hat, ist die Art und Weise, wie dieser Ehrgeiz kanalisiert wird. Es reicht nicht mehr, Elite zu werden und einen Panther mit Plasmabeschleuniger sein eigen zu nennen. In

onsmodelle, Meteoritenschwärme und über 40 Raumschifftypen bevölkern das Universum. Alle Menüs wurden aufgepeppt, die CD-ROM-Version bietet zusätzlich ein paar Digi-Köpfe in den Handelssequenzen.

Unser Leben als Space-Trader startet mit der „Saker MK-3", einem relativ kleinen Allzweckraumer, der für erste Handelsoperationen ausreichend gerüstet ist. Trotzdem sollte man Raumgefechten möglichst aus dem Weg gehen. Im harten Einsatz ist der enttäuschende 1MW Pulslaser kaum zu gebrauchen; also heißt die Devise Geld machen und ein besseres Schiff besorgen. Für welchen Vogel wir uns auch entscheiden, das Design des Cockpits bleibt immer gleich. Alle Untermenüs und Einrichtungen des Raumers sind mit der Maus erreichbar. In der unteren Bildschirmmitte befindet sich wie immer der bewährte Scanner, der ein dreidimensionales Abbild des umgebenden Raums darstellt. Für noch mehr Übersicht kauft man sich einen brandneuen Gefechtscomputer. Schaltet man ihn zu, dann wird eine große Übersichtskarte der näheren Umgebung eingeblendet, inklusive aller feindlichen Raumer und aller relevanten Informationen. Fliegt man gerade keinen Dogfight, dann kann der Autopilot die Arbeit übernehmen. Sobald man in ein System einfliegt, kann man sich vom Schiffscomputer alle möglichen Landeplätze anzeigen lassen und auch direkt auswählen. Der Umweg über die weiterhin vorhandenen Navigationskarten entfällt. Jedes angeflogene Ziel liefert auf Befehl eine On-line-Liste mit den üblichen Preisen aller angebotenen Waren; einer genauen Planung unserer Handelsbeziehungen und einer erfolgreichen Karriere steht also nichts mehr im Wege. *VW*



In jedem System werden alle Landeplätze angezeigt


Talking Heads: Im Raumhafen werden Dienste angeboten



Planeten-Karussel: Infos satt zu allen Himmelskörpern



„First Encounters" bewegt man sich auf einem wahren Minenfeld von galaktischer Innenpolitik. Die Risiken sind groß: Man kann z.B. zum Gesetzlosen der gesamten Galaxis erklärt werden. Dafür ist der Lohn für einen erfolgreichen Commander aber auch entsprechend.

PP:Wie unterscheidet sich Dein neues Programm von seinem Vorgänger?

DB: Es gibt bedeutende Unterschiede in „First Encounters", was das Aussehen und auch das Gameplay angeht. Die Basis ist allerdings immer noch, daß der Spieler auf eine so gut wie unendliche Galaxis zurückgreifen und in jeder Situation völlig frei entscheiden kann, wie er vorgeht. Wir haben versucht, den Spieler nicht dadurch zu „gängeln", daß er nur eine begrenzte Auswahl an Optionen hat.

Eine der Änderungen in „First Encounters", die sofort ins Auge fällt, ist natürlich die Grafik. Alles ist Texture-mapped um die ganze Szenerie realistischer zu machen. Die Planeten sind komplett ausgearbeitet, so daß man Buchten, Wasserläufe, Berge, Felsen, die polaren Eiskappen und Wüsten erkennen kann, die der Spieler erkunden soll. Jede Welt ist anders, bleibt aber dieselbe, wenn man zu einem späteren Zeitpunkt zurückkehrt. Die Raumschiffe, die Städte und die Weltraumstationen sind alle rerendered worden und sehen natürlich noch spektakulärer aus.

PP: Wie unterscheiden sich die Spielmechanismen?

DB: Was das Gameplay angeht, ist die Welt von „First Encounters" sicher komplizierter als vorher. Der Spieler hat noch mehr Handlungsfreiheit, in die innergalaktischen Geschehnisse einzugreifen. Es gibt fünf „Online-Journale", die an den Raumhäfen erhältlich sind. Wenn der Spieler sich dort einklinkt, kann er sich über die wichtigsten Geschehnisse in der Galaxis informieren. Wenn dann die Missionen beginnen, kann er auch die neuesten Nachrichten über sich selbst lesen: entweder über sein Eingreifen als „Held" oder eben als „Gesetzloser der Galaxis".

PP: Wie siehst Du die Zukunft der Computerunterhaltung?

DB: Ich glaube, die Zukunft wird in Multiuser Spielen mit enormen Variationsmöglichkeiten liegen. „Frontier" und „First Encounters" sind schon ein Schritt in diese Richtung. Ich habe keinen Zweifel daran, daß andere Spiele diesen Vorgaben folgen werden. Spiele, in denen man irgendwelche Wesen auf möglichst spektakuläre Art und Weise umnietet, werden mehr und mehr von Programmen verdrängt werden, in denen sich der Spieler gefühlsmäßig engagiert, einen Part in einem Film übernimmt. Traurigerweise wird die Computerindustrie immer professioneller und viele unabhängige Entwickler bleiben dabei auf der Strecke. Das war einer der Gründe, warum ich „Frontier Developments Ltd." gegründet habe: um in der Lage zu sein, weiterhin Qualitätsprogramme entwickeln zu können.

PP: Was sind Deine persönlichen Lieblingsspiele?

DB: Mich beeindrucken Spiele, denen man anmerkt, daß sich jemand wirklich Gedanken über das Gameplay gemacht hat und bei denen zusätzlich die Grafik stimmt. Chris Sawyers „Transport Tycoon" und „Magic Carpet" sind z.B. solche Fälle. Ich glaube, daß Spiele, die sich in erster Linie auf Videosequenzen verlassen, nur eine kurze Lebensdauer haben werden – der Spielspaß ist einfach zeitlich begrenzt.

PP: Warum ist Dein Weltraum ausgerechnet blau und nicht schwarz?

DB: Naja: Es ist eben viel einfacher, dunkle Raumschiffe auf blauem Hintergrund zu erkennen.



POWER PLAY BESONDERS EMPFEHLENSWERT

Magic Carpet Data Disk

Hidden Worlds

Euer Ballon startet über Eurem Stammschloß, um die Manakugeln Eurer Spielerfarbe aufzunehmen und in Sicherheit zu bringen.



Alles wie gehabt: Neu ist lediglich einer der zielsuchenden Zauber

Wer glaubte, er hätte mit dem Durchspielen der letzten Welt des *Magic Carpet*-Hauptprogrammes seine Aufgabe zur vollen Zufriedenheit erfüllt, hat die Rechnung ohne den durchtriebenen Teppichhändler Peter Molyneux gemacht. *Hidden Worlds* präsentiert sich als waschechte Datendisk ohne weltbewegende Neuerungen. Bis auf neue, noch ernstzunehmendere Gegner und eine Landschaft, deren einstmalig sattes Grün nun unter einer dicken Schneedecke schlummert, bleibt also auch beim Spielprinzip alles beim alten: In 25 neugestalteten Levels hortet Ihr soviel Mana wie möglich. Diese magische Energie findet Ihr in Form von Energiekugeln verschiedener Größe vor, die von zerstörten Gegnern freigegeben werden. Die in ihrer ursprünglichen Form goldenen Manakugeln müssen nun von Euch mit einem Farbzauber in Eure spezifische Spielerfarbe umgefärbt werden. Der Haken bei der Sache ist, daß die mit Euch konkurrierenden Teppichmagier (bis zu sieben an der Zahl) ihrerseits ebenfalls kräftig umfärben und Euch nebenbei noch mit Zaubergeschossen beharken. Fremde Manakugeln lassen sich zwar wieder umwandeln, doch jetzt muß auch daran gedacht werden, das Zeug in Sicherheit zu bringen. Diese Aufgabe übernehmen Fesselballons in den Spielerfarben, die selbstständig zu allen für sie auffindbaren Manakugeln der richtigen Färbung fliegen und diese in ihren Frachtkorb aufsaugen. Abgeliefert wird in Eurem Stammschloß, einer Art überdimensionalem befestigtem Manaspeicher, dessen Wehrhaftigkeit allerdings bei dauerhaftem Beschuß abnimmt. Die Zauberformeln, die Ihr zum Aufbau Eures Schlosses, zu dessen Verteidigung und zum Erreichen der Spielziele benötigt, müssen erst in den Leveln ausfindig gemacht werden.

Wie das Hauptprogramm, in dessen Besitz Ihr bereits sein müßt, wenn Ihr die *Hidden Worlds* bezwingen wollt, könnt Ihr das Spiel bei vorhandener Rechnerpower wahlweise auch in Super-VGA genießen. Auf der abschaltbaren Statusleiste über dem dreidimensionalen Geschehen befinden sich alle wichtigen Anzeigen des „Flugteppichsimulators“, der sich mit den F-Tasten auf jede Rechnerleistung feinabstimmen läßt. *fh*



Wer sich dieser zwei Zauber bemächtigen will, muß erst mit den im Tümpel hausenden Monstern fertig werden.

Super

Daß sich im Teppichgewerbe nicht nur mit Kinderarbeit ein schönes Taschengeld verdienen läßt, weiß Oberknüpfer und Bullfrog-Haupt Peter Molyneux schon lange. Ein erfolgreiches Programm braucht eine Datendisk, keine Frage. Schade, daß sich bis auf lediglich eine neue Magie das Zaubersprücheklopfen auf alte Kunststücke beschränkt. „Neu“ ist allerdings der stark hochgeschraubte Schwierigkeitsgrad, der nur ausgebufften Carpet-Profis eine reelle Chance läßt. Der wieselflinke Computergegner läßt Euch keine Verschnaufpause, um das neue Gewand der Eislandschaften in „Hidden Worlds“ etwas genauer unter die Lupe zu nehmen. Trotz fehlender Verbesserungen bleibt der überragende Leistungstandard des Hauptprogrammes auch hier unangekratzt: Innovative Programmiertechnik gepaart mit einer dynamisch ansteigenden, ausgeklügelten Spielidee.

MS-DOS
CD-ROM

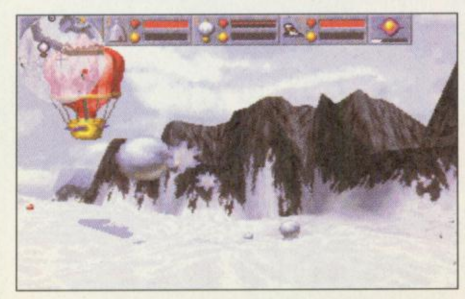
Getestet auf Gateway 2000 P5-90

Hersteller: Bullfrog
Genre: Action/Strategie
Schwierigkeitsgrad: schwer
Besonderheiten: Netzwerkfunktion (8 Spieler)
Zirka-Preis: 120 DM

Grafik: VGA, Super VGA
Sound: Gen Midi, Roland, Soundblaster Pro
Festplatte: 5 MByte
Prozessor: 386er 33 Mhz
RAM-Bedarf: 4 MByte
Steuerung: Joystick, Tastatur, Maus

Grafik: 88 %
Sound: 79 %

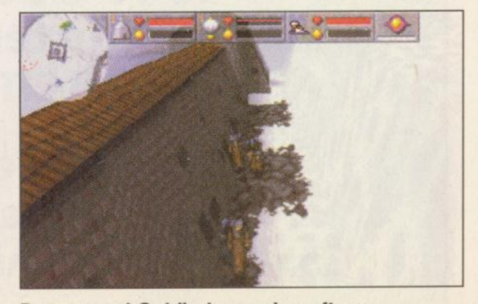
90 %



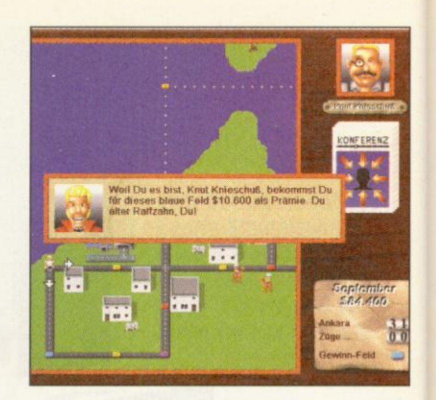
Da habt Ihr dem Ballon des Gegners gerade nochmal eine Manakugel in der Luft entrissen



Die zunächst goldenen Energiekugeln müssen auf Eure Spielerfarbe umgefärbt werden



Burgen und Gebäude werden oft vom Gefolge des Feindes bewacht

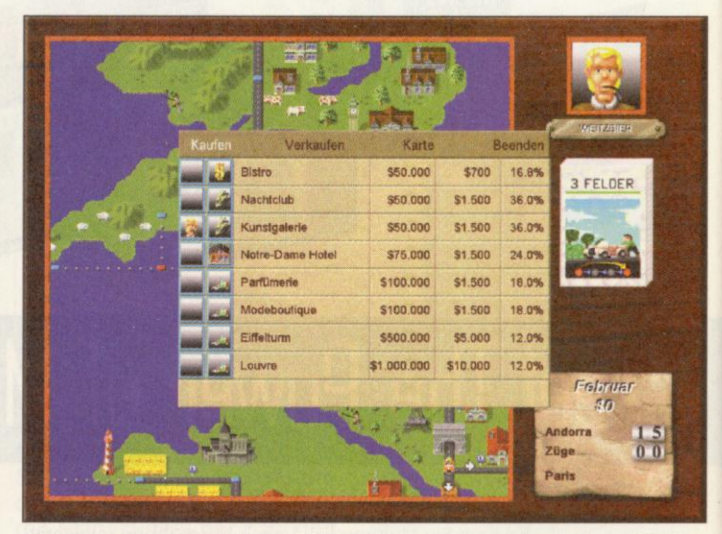


Gesellschaftsfähig

Die total verrückte Rallye



Die Übersichtskarte darf jeder Spieler "kostenlos" aufrufen und sich über die Zielstadt sowie Konkurrenten infromieren



Einkaufsbummel: Mit dem nötigen Kleingeld kauft Ihr Euch in Städten Immobilien, deren Mieten monatlich abgerechnet werden

Und hier ist es: Das wohl erste Gesellschaftsspiel, das nur auf Computern zu spielen ist und das allein nicht halb soviel Spaß macht wie mit sechs besten Freunden vor dem heimischen Rechner. Blue Bytes *Die total verrückte Rallye* schickt sich als erster Vertreter an, eine Marktlücke zu erobern, die bisher nur als Spielwiese doofer Umsetzungen bekannter Brett-Gesellschaftsspiele ausgenützt wurde.

In der *Total verrückten Rallye* steigt Ihr nun mit wahlweise sieben menschlichen oder computerisierten Mitspielern in schicke Oldtimer, mit denen Ihr in Europa und Nordafrika um die Wette rast. Zu Beginn des Spiels wird die Zielstadt ausgelost und los geht's. Wer zuerst ankommt, kassiert kräftig ab und hat eine Runde gewonnen. Dann wird die nächste Stadt ausgelost und so weiter und so fort. Habt Ihr alle Etappen durchgespielt, wartet die große Masterrallye auf die abgehetzten Spieler. Gewonnen hat am Ende der Spieler, der das größte Vermögen anhäufen konnte.

Natürlich spielt Ihr, wie es sich gehört, zugweise. Jeder Spieler würfelt an einem einarmigen Banditen eine Zahl zwischen eins und sechs und darf je nach gewürfelter Zahl über die Straßen Europas ziehen. Überquert Ihr ein Meer, verwandelt sich Euer Auto in einen zünftigen Doppeldecker, mit dem Wasserstraßen und Seen überwunden werden. Jedes Feld, auf das Ihr zieht, hat seine eigene Funktion. Bleibt Ihr auf roten Feldern stehen, gibt's Geldabzug, grüne Felder bringen hingegen Kohle und auf gelben Feldern gewinnt Ihr eine Ereigniskarte, welche auf blauen auch gekauft werden darf. Die Ereigniskarten spielen in der *Total verrückten Rallye* natürlich eine herausragende Bedeutung, denn mit ihnen können Mitspieler zur Weißglut gebracht und bei richtigem Einsatz das eigene Konto gehörig aufgepeppt werden. So gibt es Karten, die Euch vor Naturkatastrophen schützen, die Euch bis zu fünf „Würfelrollen" gleichzeitig gewähren (die Würfelzahlen werden addiert) oder Grundstücke zu Vorzugspreisen anbieten. Grundstücke sind natürlich die Anlageobjekte schlechthin. Bleibt Euer Wägelchen auf einer Stadt stehen, könnt Ihr dort verschieden teure Grundstücke mit entsprechenden Mieteinnahmen kaufen, die nicht nur Eure Pension, sondern vor allem Euer Überleben sichern. Und dann ist da noch Dr. Drago, ein finsterer Immobilienmakler, der sich immer an die Fersen desjenigen Spielers heftet, der bei Etappenschluß am weitesten von der Zielstadt entfernt ist und dann in jeder Runde auf irgendeine sinnlose Art und Weise Euer Geld verplempert.

Super

Da ist sie wieder, des Redakteurs Zwickmühle: Ist „Die total verrückte Rallye" ein tolles Spiel, weil sie des nachts mit guten Freunden unmöglich viel Spielspaß bietet, oder ist die Rallye ein Langweiler, weil allein nicht halb soviel Spaß im Würfeln liegt und man niemanden so richtig verärgern kann? Technisch äußerst kompetent umgesetzt, spielt sich das computerisierte Brettspiel unter Windows mit Freunden, einigen Tüten Chips und genügend Flaschen Orangensaft (oder ähnlichem) äußerst flüssig. Besonders die unheimliche Menge an Ereigniskarten und die riesige Anzahl verschiedener Taktiken, um seine Kumpels reinzulegen, spornt an. Der Kampf um Dr. Drago gegen einige Mitspieler schlägt spaßtechnisch so manches konventionelle Brettgewürfel. So bezieht sich unsere Wertung auch hauptsächlich auf die in Gemeinschaft gespielte „Total verrückte Rallye". Einzelgänger sollten die Finger von diesem Produkt lassen.



Der Sieg ist ihm fast sicher: Wird die Fünfer-Rollen-Karte zum richtigen Zeitpunkt eingesetzt, steckt der Etappensieg schon fast in Eurer Tasche

Mit der richtigen Karte seid Ihr ihn jedoch schnell los. Ist diese nicht vorhanden, müßt Ihr lediglich einen anderen Spieler überholen und schon hängt Drago an dessen Ferse. Doch Vorsicht, zieht dieser Spieler in der nächsten Runde wieder an Euch vorbei, gibt´s Doc Drago wieder gratis dazu. Unfairerweise gibt´s Drago auch noch in drei Härtestufen, in denen er verschieden viel Geld verplempert. Netterweise wird der ersten Auflage des Spiels ein Joypad mit langem Kabel beigelegt, das den abendlichen Spielspaß vervielfacht. *kn*



Endlich im Ziel: Für einen Etappensieg gibt´s ein tolles Preisgeld



Naturkatastrophal: Kurz vor der Zielstadt schneit die Straße leider eine...



...und der Callo waren Sieg und 200000 Mäuse sicher, bis sie vor der Schneewehe stand

WINDOWS
CD-ROM

Getestet auf Gateway 2000 P5-90

Hersteller:
Blue Byte

Genre:
Gesellschaftsspiel

Schwierigkeitsgrad:
mittel

Besonderheiten:
nur mit Freunden spannend

Zirka-Preis:
120 DM

Grafik: Super VGA
Sound: alle Windows-kompatiblen Soundkarten
Festplatte: 5 MByte
Prozessor: 386er
RAM-Bedarf: 4 MByte
Steuerung: Maus

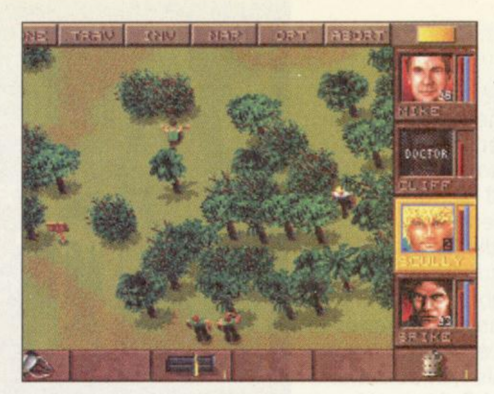
Grafik: 67 %
Sound: 72 %

79 %

Tequila Sunrise

POWER PLAY BESONDERS EMPFEHLENSWERT

Jagged Alliance



Links: Auf dem taktischen Kampfbildschirm agiert Ihr in einer Perspektive von schräg oben

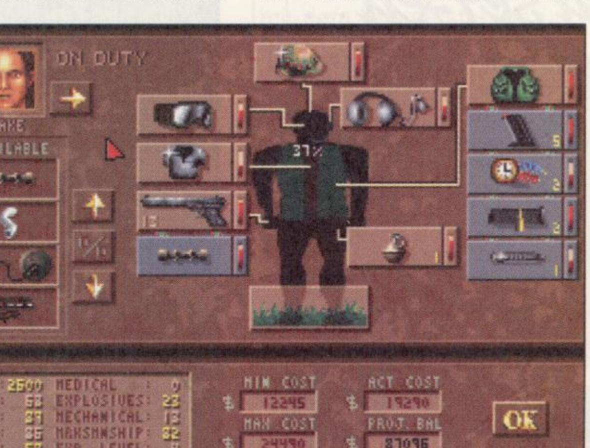


Auf der Landkarte von Metavira verteilt Ihr Eure Wachen und heuert einheimische Tappers an



Unten: das Team auf einen Blick

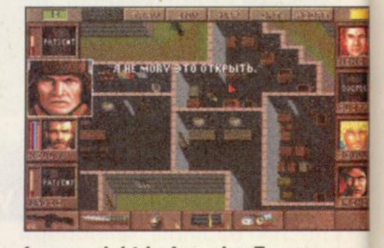
Metavira ist eine so süße Südseeinsel, daß der Tourismus schon längst Einzug gehalten hätte, wäre da nicht ein Phänomen, das sie unglaublich kostbar macht. Allein auf dieser Insel wachsen die sogenannten Fellow-Bäume, deren Saft ein unglaublich kostbares und natürlich seltenes medizinisches Heilmittel darstellt. Jack und Brenda Richards rafften sich vor Jahren in Zusammenarbeit mit dem Wissenschaftler Lucas Santino auf, diesen Baumsaft zu erforschen. Als die medizinische Bedeutung klar wurde, und Santino das große Geld schupperte, versammelte dieser ein Grüppchen Terroristen um sich und kidnappte einfach die gesamte Insel mit allen Fellow-Bäumen – bis auf ein kleines Eckchen, in dem immer noch Jack und Tochter Brenda die Stellung halten. Natürlich sieht Santino nur die Kohle und denkt nicht an die vielen tausend leidenden Menschen, die auf den begehrten Saft warten. Hier kommt Ihr nun ins Spiel, denn Ihr werdet von Jack Richards angeheuert, dem Übel endlich ein Ende zu bereiten und die Insel mit ihren 60 Sektoren zu befreien. Dazu müßt Ihr Euch zu Beginn die passenden Mannen aussuchen, wobei Ihr Euch aus 60 vorgegebenen Charakteren bis zu acht aussuchen könnt.



Auf dem Inventory-Bildschirm stattet Ihr jede einzelne Körperposition Eures Söldners mit allen erdenklichen Ausrüstungsgegenständen aus

Natürlich weisen alle Charaktere ihre eigene Lebensgeschichte auf und besitzen acht Eigenschaften, die wie gehabt variieren. So sind besonders gute Schützen dabei, tolle Mechaniker, Sprengstoffexperten oder bewährte Mediziner. Jeder Charakter erwartet von Euch jedoch auch täglich seinen Sold, der zwischen 60 und 12 000 Dollar variiert. Die besten Kämpfer denken zudem anfangs gar nicht daran, einen Vertrag mit Euch zu unterschreiben, denn Ihr seid angeblich viel zu unerfahren.

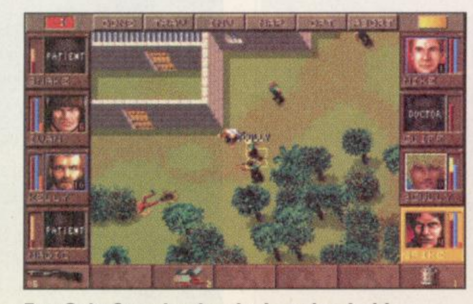
Habt Ihr acht Kollegen beisammen, geht's ins Kampfgebiet, wobei Euer Handeln tageweise abgerechnet wird. Ziel ist es, alle Sektoren aus Santinos Händen zu befreien und sämtliche Gegner in diesen zu



Ivan spricht in fremder Zunge, gehört aber zu den Top-Leuten



Sehen Eure Leute einen Feind, flüstern sie Euch dessen Standort umgehend zu



Der Schußwechsel zwischen den beiden Parteien geschieht rundenweise



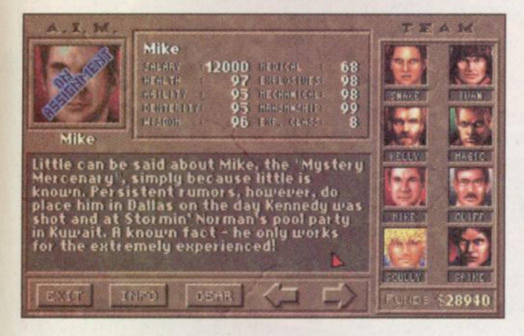
Voll erwischt: Mit dem verwehenden Pulverdampf schwindet das Leben des Feindes



Lauern auf den kleinen Inseln noch Feinde? Die Sektoren-Übersichtskarte hilft Euch beim taktisch geschickten Vorgehen.

Langsam wird die Verlagsleitung bissig: Legte vor einigen Wochen noch X-COM die Redaktion für einige Zeit lahm, ist es heute Jagged Alliance. Die Wizardry-Mannen von Sir Tech haben allen Unkenrufen zum Trotz eine Strategie-Schlacht auf die Beine gestellt, die es in sich hat. So macht es wieder genauso viel Freude, die eigenen Söldner UFO-like durch die Sektoren zu manövrieren und der eigenen Kampftaktik freien Lauf zu lassen. Der enthaltene Mini-Wirtschaftsteil sorgt für Spannung und spornt an, mit den zahllosen Gegenständen wird adventure-mäßig herumprobiert, und die eigenen Leute ernten am Tagesende je nach Leistung Experience-Points und verbessern sich in ihren Eigenschaften, was die Motivation noch höher treibt. Doch auch in Sachen Präsentation hat Jagged Alliance einen langen Atem: Die Grafik ist zweckmäßig schnörkellos, die Animationen der Söldner sind perfekt, und der Sound setzt dem Ganzen die Krone auf. Nicht nur, daß atmosphärische Soundeffekte jederorts für Gänsehäute sorgen, nein, die Sprachausgabe schlägt dem Faß den Boden aus. Jeder der 60 Söldner hat eine eigene Stimme, ein eigenes Satz-Repertoire und Russe Ivan spricht sogar in akzentfreiem Russisch, wobei die Untertitel in feinem Kyrillisch dargestellt werden. Kurzum: An Jagged Alliance stimmt einfach alles. Ein Spiel, das nicht nur UFO-Fans gefällt, sondern allen Strategie-Freunden unerhört viel Spaß machen wird.

Super

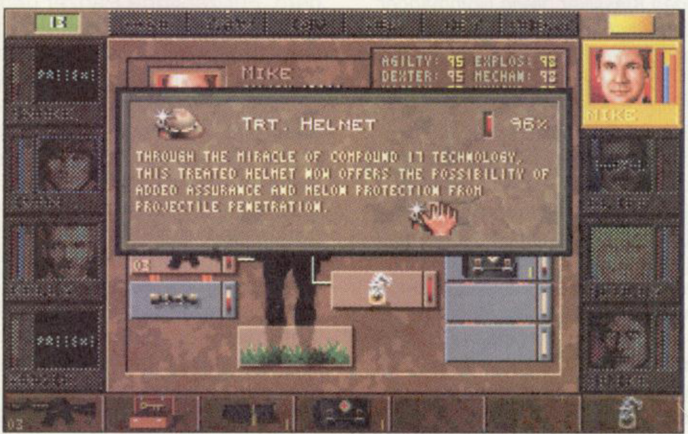


Hire or Fire? Neben den Fähigkeiten der 60 Söldner sind vor allem deren Gehaltsvorstellungen zu beachten.

beseitigen. Habt Ihr einen Sektor befreit, werden Eingeborene angeheuert. Sie müssen die dort befindlichen Bäume entsaften und die Sektoren bewachen, denn Santinos Männer schlagen gern zu, wenn Ihr grad nicht zu Hause seid. Der Saft aus den Bäumen wird nun raffiniert, verkauft, und der Erlös kommt Euch zugute.

Am Beginn Eures Tages sucht Ihr Euch den Startsektor aus und nehmt eines der angrenzenden Feindgebiete in Angriff. Dabei seht Ihr das Spielfeld aus der Vogelperspektive, und Eure Mannen werden ähnlich wie die Soldaten in *UFO* via Zeiteinheiten gesteuert. Ob Schuß, Hinhocken, Schleichen oder Laufen – alle Aktionen kosten Zeiteinheiten, deren Menge von der Gesundheit und der Agilität Eures jeweilig angewählten Söldners abhängt. So werden Eure Leute jede Deckung nutzend zugweise durch den jeweiligen Sektor geführt. Natürlich erwarten Euch nicht nur Gegner, sondern auch andere Hindernisse: So müssen Minen bei Bedarf vorher aufgespürt, Stolperdrähte möglichst entschärft, verschlossene Türen geknackt oder die nötigen Schlüssel gefunden werden. Hinter den Türen warten diverse Möbel oder einfache Kisten, die meist Gegenstände enthalten. Habt Ihr einen Sektor befreit, schaltet das Spiel automatisch in einen Echtzeitmodus um, in dem Ihr so viel und so lange durch den Sektor laufen könnt, wie es Euch gefällt. Ihr könnt Minen ausbuddeln, Gegenstände aufsammeln, Türen aufsprengen oder nach versteckten Kisten suchen. Dabei dürft Ihr Eure Leute Rollenspiel-like mit Ausrüstungsgegenständen "zumüllen", wobei Ihr im Laufe des Spiels ständig bessere Waffen, Westen oder Granaten findet. Nach dem Motto „Selbst ist der Mann" modifiziert Ihr sogar eigene Waffen oder baut Euch Molotovcocktails. Habt Ihr einen Tag beendet, liegt es an Euch, ob Ihr am nächsten Tag alle Leute mitnehmen wollt, oder ob Ihr sie im Camp trainieren, rasten, Items reparieren oder sie von einem Doc heilen lassen wollt.

Gespeichert werden kann in *Jagged Alliance* eigentlich jederzeit, nur während der eigentlichen Missionen in Feindsektoren haben Eure Leute viel zu viel zu tun, um einen simplen Spielstand auf die feste Scheibe zu schreiben. Das heißt, im eigentlichen Kampfgeschehen darf leider nicht gespeichert werden. *kn*



Jeder Gegenstand besitzt einen Erhaltungsgrad (rote Skala)

MS-DOS
CD-ROM

Getestet auf Gateway 2000 P5-90

Hersteller:	Sir Tech
Genre:	Strategie
Schwierigkeitsgrad:	einstellbar
Besonderheiten:	keine
Zirka-Preis:	120 DM

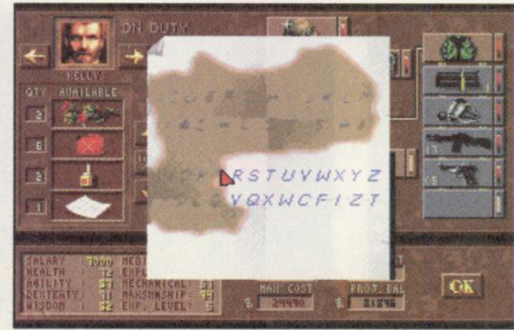
Grafik: VGA
Sound: Pro Audio, Gen Midi, Roland, Soundblaster/Pro/AWE
Festplatte: 15 MByte
Prozessor: 386er
RAM-Bedarf: 4 MByte
Steuerung: Maus

Grafik: 68 %
Sound: 81 %

88 %



Mit dem nötigen Sprengstoffskill und ausgebuddelten Minen läßt sich so einiges anstellen





Knackt Ihr den Code, seid Ihr fortan in der Lage, Santinos Geheimbotschaften zu entziffern

WC-Commander (Battle Isle Edition)

Inordinate Desire



Links: Guten Tag, Herr Wing Commander. Wollen Sie mein Flügelmann sein?



Unten: Gegen Frau Lynn ist diese Mechanikerin eine recht farblose Gestalt

Als Befehlshaber der "Marine Landing Force", einer militärischen Einsatztruppe der fernen Zukunft, habt Ihr alle Hände voll zu tun: Eure Regierung liegt im Clinch mit Proxima, einer gegnerischen Macht des Universums, die Eure Handelsrouten zu den neuen Welten kontrollieren will.

An Bord des gewaltigen Raumträgers "Connole Bay" habt Ihr die oberste Befehlsgewalt und fällt wichtige Entscheidungen. Sogleich begebt Ihr Euch mit Eurem handlichen Raumgleiter zum Krisenherd bei Spring-Punkt Alpha. Auf dem dort erscheinenden Strategiebildschirm in Vogelperspektive agiert und kämpft Ihr mit Euren Truppen zugweise und nach Aktionspunkten, die je nach Einheit variieren. Ihr entscheidet, ob Eure Söldner sich mit den ihnen zur Verfügung stehenden Aktionspunkten fortbewegen oder angreifen sollen. Habt Ihr sämtliche Züge auf der Planetenoberfläche getätigt, begebt Ihr Euch zurück zum Mutterschiff und beendet den Spieltag. Jetzt erst seht Ihr, wie Eure Truppen den von Euch vorher festgelegten Befehlen folgen und ob sie sich auf dem Schlachtfeld gegen den Feind behaupten können. Die Missionsziele beschränken sich meist auf das Einnehmen von Feindbasen und Munitionslagern. Für zerstörte Panzer und gefallene Soldaten könnt Ihr vom Mutterschiff aus gezielt Nachschub anfordern, die dazu nötigen Geldeinheiten vorausgesetzt. Die zur Verfügung stehenden Mittel richten sich dabei nach Euren strategischen Erfolgen. Aus drei Jägerklassen könnt Ihr unter der Zuweisung von Piloten Luftunterstützungsgeschwader zusammenstellen, die dann auf Anforderung aktiv in das Kampfgeschehen eingreifen können. Skills und Eigenschaften der Piloten sind leicht unterschiedlich, die persönlichen Veranlagungen lassen sich in Gesprächen unter vier Augen an der Bar des Raumträgers feststellen.

Habt Ihr Pech, kommt es vor Beendigung des Tages zu einem Angriff Proximas auf Euer Mutterschiff. Zur Verteidigung springt Ihr ins Cockpit eines Fighters, der im dreidimensionalen Weltenraum à la *Wing Commander* den Angreifer in die Flucht zu schlagen versucht. *fh*

Frech geklaut, doch schlecht kopiert: das umständliche Taktieren auf dem Kampfbildschirm

Hilfe

Black Legend wollte das Beste aus beiden Welten und hat im Endeffekt doch nur einen schlechten Witz gelandet: Die Haupterkennungsmerkmale und wesentlichen Spielelemente der beiden Klassiker "Wing Commander" und "Battle Isle" wurden hier zu einem übelschmeckenden Eintopf vermengt, dem es nicht nur an der Erfolgswürze der Meisterköche Roberts und Blue Byte mangelt. Im Cockpit der "Inordinate Desire"-Fighter trudelt Ihr grafisch und spielerisch noch nicht einmal halb so opulent wie im verjährten ersten Teil der Kilrathi-Saga durch den Raum, die stark "Battle Isle"-orientierten Strategiebildschirme auf den Planeten lassen das Mühlheimer Original im Vergleich wie einen Preisträger der diesjährigen Imagina aussehen. Wer so rotzfrech und eigentlich risikoarm kopiert und es dabei noch nicht einmal schafft, die Qualität der Originale wenigstens ansatzweise ins Plagiat zu retten, dem schallt unser "Hilfe"-Ruf ins Ohr. Daß die beiden Ex-Blue-Bytler Piasecki und Bee, die der deutschen Black Legend-Vertretung vorstehen, nun die Köpfe für dieses Produkt hinhalten müssen, ist die Ironie des Schicksals. Die können nämlich nix dafür: "Inordinate Desire" hat das englische Programmierteam "Virtual Arts" ohne den Einfluß der beiden im Alleingang verbrochen.



MS-DOS

Getestet auf Gateway 2000 P5-90

Hersteller: Black Legend

Genre: Strategie/ Action

Schwierigkeitsgrad: mittel

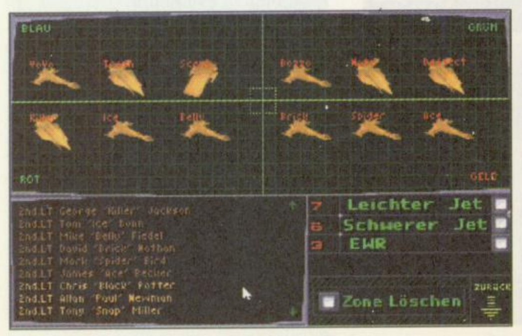
Besonderheiten: benötigt 614 KB Speicher!

Zirka-Preis: 120 DM

Grafik: VGA
Sound: Adlib, Soundblaster
Festplatte: 10 MByte
Prozessor: 386er
RAM-Bedarf: 4 MByte
Steuerung: Joystick, Maus

Grafik: 29 %
Sound: 45 %

19%



Auf diesem Bildschirm stellt Ihr Eure Abfangjägertruppe zusammen

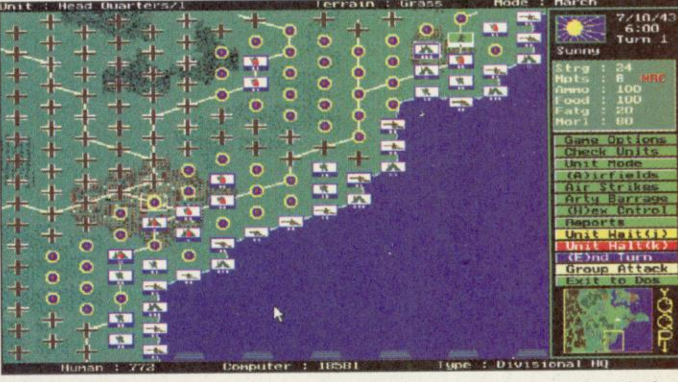
Ausverkauft! Euer Budget muß für die Zusammenstellung einer guten Truppe gut eingeteilt werden

Die Brücke von Arnheim

The Pure Wargame



Der Krieg als Sandkastensimulation: Links wird uns gerade kräftig eingeheizt



Was gehört zu wem: Hier können wir sehen, wieviel wir erobert haben

Kaum ein Schlachtfeld, das von den Strategiespezialisten Quantum Quality Productions aus Flemington, New Jersey, nicht spieltechnisch bearbeitet wurde. Besonders die Zeit des Zweiten Weltkrieges ist so ergiebig, daß selbst die Jungs von QQP noch den einen oder anderen interessanten Schauplatz finden, auf dem man zwei Armeen aufeinanderrasseln lassen kann. In *The Pure Wargame* werden wir kreuz und quer durch Europa geschickt, um wahlweise bei der Eroberung von Sizilien, der berühmt-berüchtigten Operation Market Garden oder dem D-Day Partei zu ergreifen. Doch auch Rußland, England und Kreta fordern den Strategen in uns, wobei besonders die Operation Seelöwe einen ausgeprägten „Was-wäre-wenn"-Charakter hat.

Im Einstiegsmenü werden die Bedingungen eingestellt, unter denen Ihr spielen möchtet. Wer gerne ohne sichtbares Hex-Gitter seine Truppen bewegen möchte, kann dies hier ebenso einstellen wie die Wetterbedingungen (Zufall oder Historisch), die Darstellungsweise der Einheiten (Symbol oder Icon) oder die Genauigkeit, in der Luftlandetruppen zu Beginn dem Feind auf den Pelz rücken. Über die Option Games Rank könnt Ihr auch einstellen, ob Ihr als Private, Corporal, Sergeant, Major oder General spielen möchtet.

Dabei legt QQP Wert auf die Feststellung, daß es sich dabei nicht um eine Einteilung in Schwierigkeitsgrade handelt, sondern nur verschiedene Variationen eines Gefechts bezeichnet werden. In einer Schlacht, deren Ausgang historisch belegt ist, werden durch diese Einstellungen Qualitäten der Verlierer und Gewinner besonders betont. Ein Beispiel: Die Schlacht um die Brücke von Arnheim ist unter der Einstellung General historisch korrekt wiedergegeben, was die Stärke und Verteilung der Einheiten betrifft. Bei der Einstellung Private wird die Armee der Verlierer, in dem Fall die der Briten, unverhältnismäßig stark.

Da man aber bei *The Pure Wargame* nach Belieben die Seiten wechseln kann, bieten sich Euch hier alle nur erdenklichen Kombinationen in Sachen Stärke und historischer Detailtreue an – alles in allem 80 verschiedene Wege, wie man gewinnen und verlieren kann. Habt Ihr schließlich ein Szenario ausgewählt, geht es darum, die Truppen in eine günstige Ausgangsposition zu bringen. Klickt Ihr mit der rechten Maustaste eine eigene Einheit an, so ist sie rot umrandet.

Über eine Menüleiste am rechten Rand könnt Ihr Euch ein Bild von der Stärke, der Moral, der Bewaffnung und – ganz wichtig – der Bewegungseinheiten machen. Diese Bewegungseinheiten lassen sich durch den Befehl „March" noch erhöhen, was aber wiederum den ausgewählten Trupp schneller ermüden läßt. „Attack" erhöht die Angriffsrate Eurer Soldaten um einige Punkte, was in bestimmten Situationen entscheidend sein kann. Man sollte sich also vorher genau anschauen, wem man Feuer unter dem Hintern zu machen gedenkt. Für Verteidungsstellungen bieten sich zwei Befehle an: Mit „Defend Area" habt Ihr Euch nicht so tief eingegraben wie in „Entrenched", dafür verbleibt Euch aber noch ein Rest an Beweglichkeit, der bei bestimmten Angriffssituationen auch nicht zu verachten ist. Bewegt und angegriffen wird im Zugsystem, wobei jede „erschöpfte" Einheit mit einem roten Punkt gekennzeichnet wird. Die Steuerung erfolgt über neunzig Prozent mit der Maus, wobei mit der rechten Maustatste die Verbände angewählt und mit der linken Taste zum Zielort manövriert werden. Wem die diversen Hotkeys lieber sind, kann natürlich auch diese benutzen. *ps*

Viele Strategiespiele dieser Art werden sich mit SSI's Panzer General messen lassen müssen. Wer aber The Pure Wargame eine Chance geben will, der wird nicht enttäuscht werden. Grafisch zwar nicht so ansprechend wie oben erwähnter Genre-Primus, bietet diese Schlachtensammlung eigentlich alles, was der Strategiefreak gerne hätte: durchdachtes Gamedesign, taktischen Anspruch und jede Menge Abwechslung. Einziges Manko: Die Reichweite der zu ziehenden Einheiten wird nicht auf den Hex-Feldern angezeigt und das Scrollen geht ein paar Takte zu langsam. Ansonsten darf sich der Konsument über ein grundsolides Strategiespiel freuen.

Gut



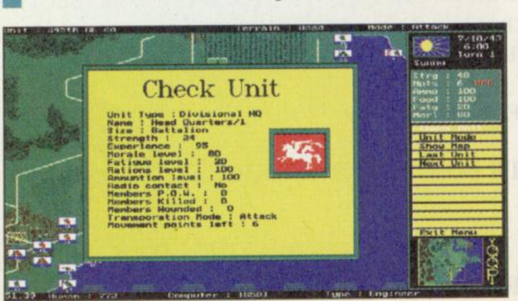
MS-DOS
CD-ROM

Getestet auf Gateway 2000 P5-90

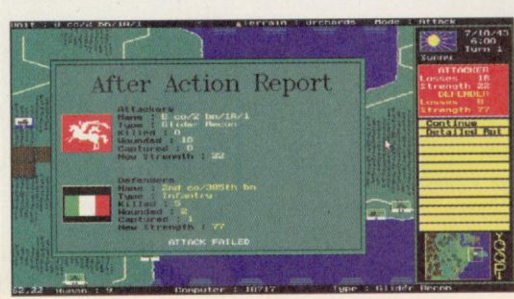
Hersteller: QQP
Genre: Strategie
Schwierigkeitsgrad: einstellbar
Besonderheiten: –
Zirka-Preis: 90 DM

Grafik: VGA
Sound: Gravis Ultrasound, Soundblaster
Festplatte: 5,1 MByte
Prozessor: 386er
RAM-Bedarf: 4 MByte
Steuerung: Tastatur, Maus

Grafik: 54 %
Sound: 52 %
69 %



Vorher: Noch erfreut sich unsere Einheit bester Gesundheit...



Nachher: Ist der Angriff gelaufen, dürfen wir sehen, was wir angerichtet haben

Und sie kämpfen doch

Super Streetfighter 2 Turbo

Wieder dabei: Oberböser Vega tritt dieses Mal auch unter Euren Fittichen an



Hier hat Onkel Sagat ein Problem mit dem Indianer (links)



Er kämpft mit Köpfchen: Gegen Hawk hat Ryu nichts zu lachen

Na endlich hat es mal jemand geschafft, den Prügelklassiker aus der Spielhalle, der schon seit Jahren auf dem Super Nintendo wahnsinnige Erfolge feiert, vernünftig für den PC umzusetzen. Da gab es zwar schon einmal ein *Streetfighter 2* für PCs von Ocean, der jedoch fürchterlich zu spielen war, und Fans arg enttäuschte. Gametek hat sich nun die Rechte für den letzten Part des Prügelspiels gesichert: *Super Streetfighter 2 Turbo* ist im Anrollen.

Wie gehabt, startet Ihr entweder allein oder gegen einen Kumpel die Prügelei. Dabei dürft Ihr Euch einen von 16 Schlägern aussuchen, wobei die Figuren des alten Originals, die Obermotze und einige Neuzugänge wie die niedliche Cammy, anwählbar sind. Gesteuert wird per Tastatur (unspannend), Joystick (spielbar) oder 6-Button-Pad (geil). Es gibt wieder je drei Fußtritte und Handschläge in verschiedenen Stärken, die mit der richtigen Bewegungskombination Hidden Moves und Extra-Schläge aus Eurem Charakter locken. Es muß natürlich nicht wieder betont werden, daß jeder Charakter seine eigenen Eigenschaften besitzt und entweder fett, kräftig, lahm oder schnell, sprungfreudig oder schwächlich ist. Die optimale Mischung findet sich wieder im Japaner Ryu und in seinem etwas stärkeren Zwillingsbruder Ken. In der "Turbo"-Edition dürft Ihr neben dem Schwierigkeitsgrad jetzt auch die Geschwindigkeit des Spiels dreistufig einstellen, um so den Schwierigkeitsgrad weiter zu variieren. *kn*

Super

Endlich kommen PC-Schläger auch mal in den Genuß des Prügelklassikers schlechthin, der das Genre prägte. Gametek ist die PC-Umsetzung wirklich glänzend gelungen und präsentiert nicht nur grafisch einiges, sondern auch soundtechnisch: Die Originalmusiken gibt es in feinstem CD-Sound und während der Kämpfe kommt Euer PC nicht ansatzweise ins Ruckeln. Spielerisch ist "Super Streetfighter 2 Turbo" sicherlich der ganz große Hammer für Freunde des Genres und bietet dank unzähliger Special Moves und dem Zweispieler-Modus endlos Motivation, verlangt aber auch ausdauernde Übungsstunden. Fans werden also nicht umhin kommen, sich die Prügelperle zu kaufen, Neueinsteiger könnten sich schnell langweilen und sollten deshalb probespielen.



Amüsantes Intro: Britin Cammy zeigt Zunge



MS-DOS
CD-ROM

Getestet auf Gateway 2000 P5-90

Hersteller: Gametek
Genre: Action
Schwierigkeitsgrad: einstellbar
Besonderheiten: Zweispieler-Modus
Zirka-Preis: 120 DM

Grafik: VGA
Sound: Pro Audio, Roland, Soundblaster/Pro/AWE
Festplatte: 8 MByte
Prozessor: 386er
RAM-Bedarf: 4 MByte
Steuerung: Joystick, Tastatur

Grafik: 71 %
Sound: 78 %

79%



Kampf der Klassiker: Ryu wird von Guile sauber auf die Matte gelegt



Wer die Wahl hat: Dieses Mal gibt's sechzehn Streetfighter


ONE MUST FALL
2097
SLUG MAN
JAGUAR
MILAN
JAGUA
CHRISTIAN
THORN
MILANO
THORN
„reinrassiges Karate-spiel der Zukunft" - PC Praxis
„94%" - PC Answers
„Kandidat zum Spiel des Jahres" - PC Format
„One Must Fall setzt neue Maßstäbe..." - Data News
EPIC MEGAGAMES
ROMWARE
Verlags- und Produktionsgesellschaft mbH
THE CD-ROM COMPANY
Mendelssohnstraße 15 D · 22761 Hamburg
Telefon: 040-899-58-0 · Fax: 040-899-58-112
HOTLINE
Epic Megagames
Telefon: 040-899-684-0
Fax: 040-899-684-99
CIS: 100451,2036
10017-3

POWER-DATA

Leserhitparade Top 10

Platz	Vormonat	Name
1.	(3.)	UFO - Enemy Unknown
2.	(1.)	Wing Commander 3
3.	(4.)	Tie Fighter
4.	(2.)	System Shock
5.	(neu)	Panzer General
6.	(6.)	Colonization
7.	(5.)	Creature Shock
8.	(neu)	Battle Isle 2
9.	(neu)	Little Big Adventure
10.	(neu)	Descent



Guter Geschmack setzt sich letztendlich durch: „U.F.O." fliegt im Aufwind seines Nachfolgers „X-COM" mit

Die fünf von unserer Glücksfee gezogenen Gewinner der Leserhitparade erhalten jeweils ein PC-Spiel nach Wunsch (siehe Mitmachkarte). Die vollständig ausgefüllte und frankierte Karte sendet Ihr an die POWER PLAY. Mit einer Karte pro Teilnehmer seid Ihr gut beraten. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Die glücklichen Gewinner lauten:

Ausgabe 4/95:

Michael Wilkens	Helgoland	CYBERIA
Torsten Hentschel	Kayna	DARK FORCES
Jens Schäfer	Sulzbach	MAGIC CARPET
Christian v. Mellenthin	Köln	DSA 2
Eike Manfred Belgardt	Krefeld	PANZER GENERAL

Ausgabe 5/95:

Christian Ervenich	Brühl	NASCAR RACING
Sebastian Schultheiß	Tübingen	X-COM
Sebastian Ellering	Dülmen	CYBERIA
Günter Rehorst	Kirchhain	PANZER GENERAL
Heiko Demes	Weinheim	LITTLE BIG ADVENTURE

Die Gewinne werden uns freundlicherweise jeden Monat von der Münchner Firma PC-FUN zur Verfügung gestellt. Die Versand- und Ladenanschrift lautet:
PC-Fun, Schillerstr. 22, 80336 München, Tel.: 089/591269

PC FUN

USK-Freigabe

Hier steht, welches Spiel von der USK (Unterhaltungs-Software Selbstkontrolle) für welches Alter freigegeben ist. Wir aktualisieren diese Liste jeden Monat neu.

Spielename	Hersteller/Distributor	Altersfreigabe
Frontier First Encounters	Gametek	geeignet ab 12 Jahren
Dark Forces	Softgold/Lucas Arts	nicht geeignet unter 18 Jahren
One Must Fall 2097	Romware/Epic Megagames	geeignet ab 12 Jahren
The Legend Of Myra	Bomico	ohne Altersbeschränkung
Pyrotechnica	Sony/Psygnosis	geeignet ab 6 Jahren
Star Trek - Next Generation	Microprose	geeignet ab 6 Jahren
Flight Of The Amazone Queen	Warner Interact./Renegade	geeignet ab 6 Jahren
Full Throttle	Softgold	geeignet ab 16 Jahren
Alien Olympics	Mindscape	ohne Altersbeschränkung
Hugo	NBG	ohne Altersbeschränkung
Superkarts	Virgin	geeignet ab 6 Jahren
1942 Pacific Air War Gold	Microprose	ab 12 Jahren
Super Streetfighter	Gametek	geeignet ab 12 Jahren
Wolf	Selling Points	ohne Altersbeschränkung
Slipstream 5000	Softgold	geeignet ab 12 Jahren



"Wing Commander 3" tut sein bestes, um seine Produktionskosten wieder reinzuspielen



Ist Euch Euer Geld nicht mehr wert? Der unsägliche "Hugo" auf Platz 1!

Media Control Top 10 (CD-ROM)

Platz	Vormonat	Name
1.	(1.)	Wing Commander 3
2.	(2.)	King's Quest 7
3.	(neu)	Panzer General
4.	(9.)	Aces Of The Deep
5.	(6.)	Rebel Assault
6.	(neu)	Alone In The Dark 3
7.	(3.)	Magic Carpet
8.	(neu)	System Shock
9.	(4.)	Cyberia
10.	(5.)	Little Big Adventure

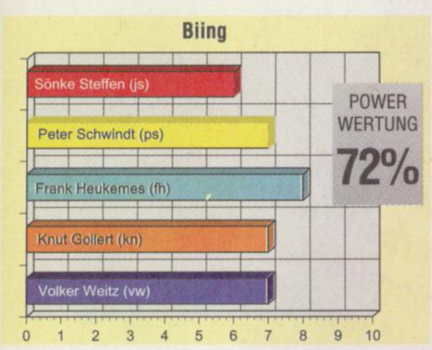
Media Control Top 10 (Floppy)

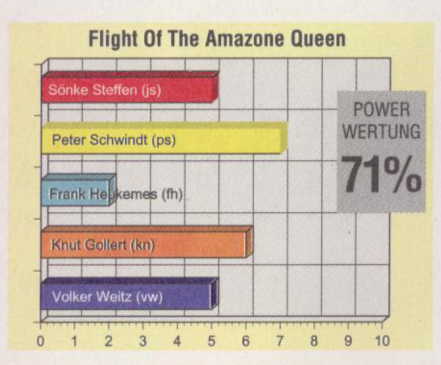
Platz	Vormonat	Name
1.	(neu)	Hugo
2.	(1.)	Der König der Löwen
3.	(3.)	Bundesliga Manager Hattrick
4.	(5.)	Sim City 2000
5.	(4.)	Hanse - Die Expedition
6.	(neu)	Panzer General
7.	(2.)	Aladdin
8.	(6.)	Aces Of The Deep
9.	(neu)	FIFA International Soccer
10.	(8.)	Colonization

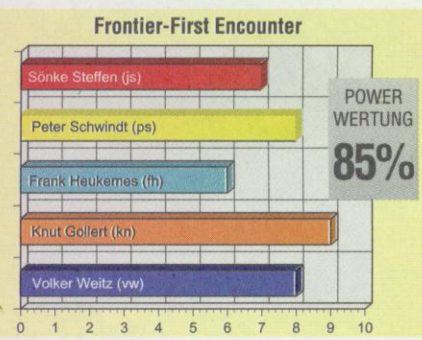
ermittelt von media control Baden-Baden: Erhebungszeitraum März '95

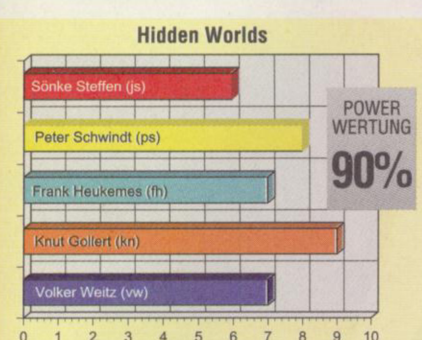
Sechs Stühle, eine Meinung?

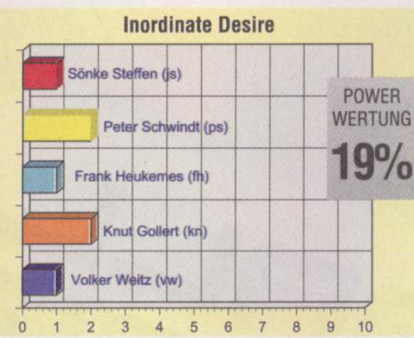
Die Balkendiagramme rechts neben den getesten Spielen dieses Monats zeigen Euch die persönlichen Vorlieben unserer Redakteure an. Auf einer Skala von eins bis zehn tun wir unsere ganz individuellen und oft sehr subjektiven Meinungen kund. In der Spalte ganz rechts seht Ihr zum Vergleich die demokratische POWER-Wertung, bei der wir von persönlichen Neigungen absehen und versuchen, so objektiv wie möglich zu bewerten.

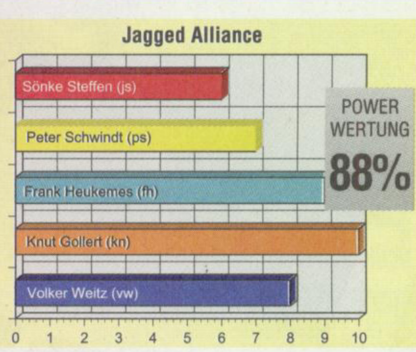


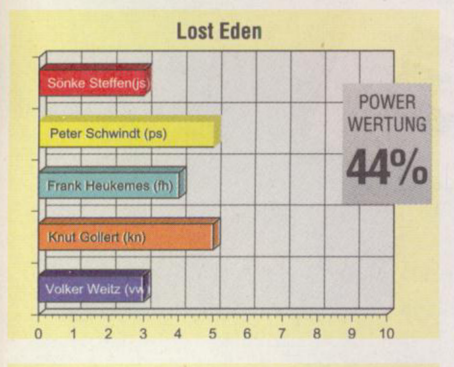


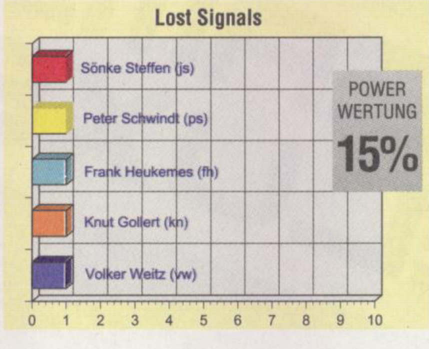


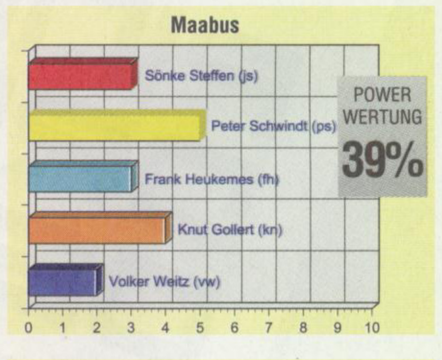


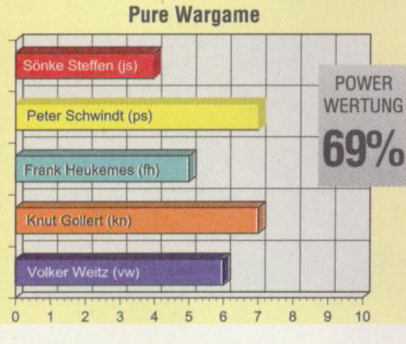


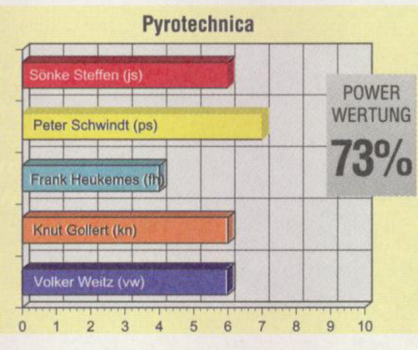


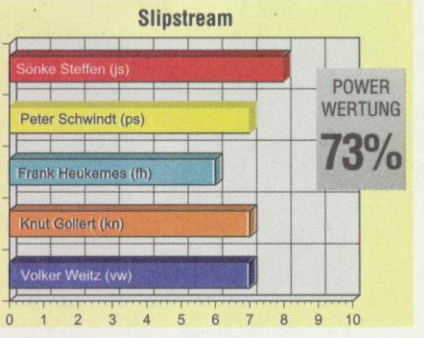


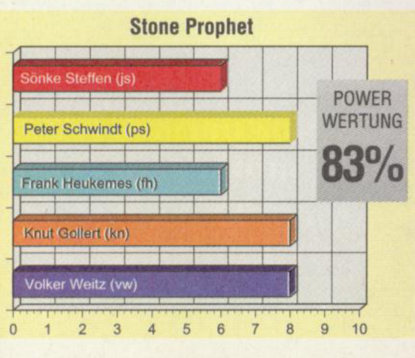


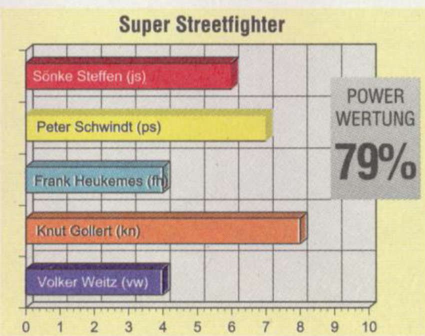


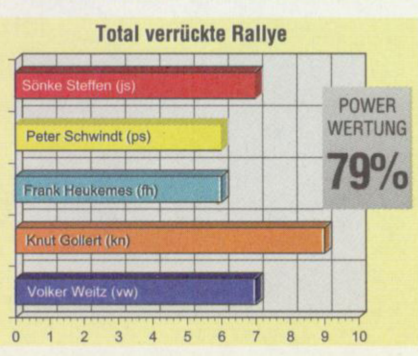














Pünktlich zum Erscheinen der "Pinball Dreams De Luxe" Edition für das CD-ROM verlost POWER PLAY in Zusammenarbeit mit Selling Points, megacoole Flipper-Jacken und jede Menge Flipperprogramme

PINBALL DREAMS DELUXE

Die Jungs von 21st Century Entertainment genießen unter Flipperfreaks einen Ruf wie Donnerhall. Auch in ihrem neuesten Offspring - Der "Pinball Dreams DeLuxe" Edition läßt man sich nicht lumpen und liefert neben acht Tischen noch schnell eine komplette "Enzyklopädie der Flipper" mit. Hier erfährt der Interessierte alles über die Geschichte der Kugelei und darf sich die schönsten Tischdesigns in aller Ruhe reinsaugen.

Zur Feier des Tages verlosen wir hochwertige Jacken mit Pinball-Logo und jede Menge "Pinball Dreams DeLuxe" unter den richtigen Einsendungen. Ihr müßt uns nur eine klitzekleine Frage beantworten:

Nennt uns mindestens die Namen von zwei Tischen aus dem ursprünglichen "Pinball Dreams" Programm.

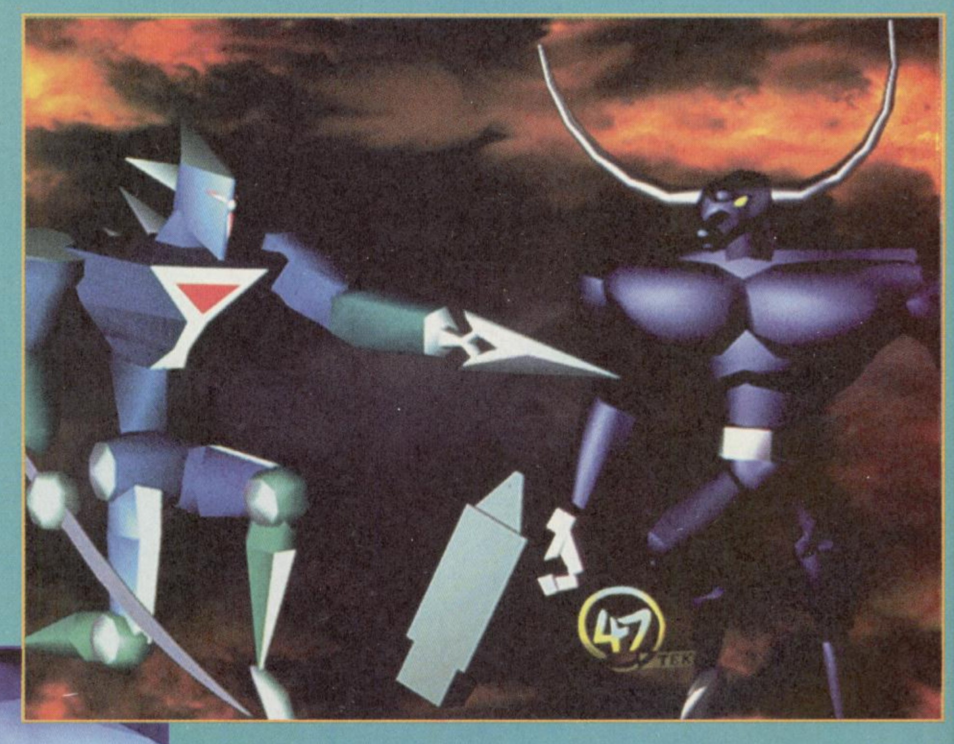
Eure Antwort schickt Ihr bis zum 15.7.1995 wie immer an folgende Adresse:

MagnaMedia Verlag AG
Power Play
Stichwort: Flipper
Hans-Pinsel-Str. 2
85531 Haar bei München

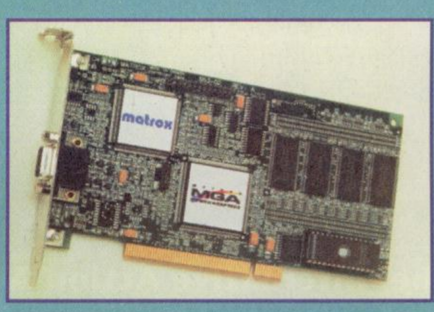
DerRechtsweg ist wie immer ausgeschlossen.

WUNDER DER TECHNIK

Bereits seit einigen Wochen im Handel, aber von den Spielern bislang kaum beachtet ist eine Grafikkarte, die den Weg in die Zukunft der Computerspiele aufzeigt. Die *MGA Impression* gibt es mittlerweile in vielen Variationen, wir haben uns die Lite-Version angeschaut.



Bereits vor einiger Zeit haben wir Euch auf die *MGA Impressions* aufmerksam gemacht, doch damals schlug vor allem der recht hohe Preis die Käufer vor den Latz. Mit der *MGA Impressions Lite* ist nun eine abgespeckte Version der Matrox-Karte im Handel, die schon für DM 649,- mit 2 MByte VRAM für PCI und VESA Local Bus zu bekommen ist. Die ansonsten recht "normal" flinke Karte bietet für diesen Preis jedoch etwas ganz eigenes. Dank des integrierten 3D-Chips beschleunigt die *MGA Impressions* 3D-Grafik ganz gewaltig und bietet unter DOS Unmengen Gouraud-geshadeter Polygone in 65000 Farben und in einer Auflösung von 640 x 480 *ohne* die Prozessorleistung dafür in Anspruch zu nehmen. Auf der zur Karte gehörigen CD namens *Power Graphics: MGA 3D-SuperPack* liegen auch gleich drei Spiele bei, die die Karte unterstützen. Bislang wird sie leider nur von diesen drei Spielen unterstützt, aber zukünftig soll die gesamte Spieleindustrie ihre Produkte auch für die *MGA Impressions* anpassen. Natürlich ist die Grafikkarte auch voll VGA- und VESA-kompatibel.



Ja, so sieht es wirklich aus: Oben ein Bild aus dem hübschen *Sento*, ganz links eine Szene aus *Ice Hawk*

Auf der CD finden sich drei Spiele, die erstmals die 3D-Technologie nutzen: *Sento*, *Ice Hawk* und die MGA-Variante des Klassikers *Spectre*. *Sento* von 47 Tek ist ein Prügelspiel à la *Virtua Fighter* und das derzeit einzig annehmbare Spiel für die Matrox-Karte. Ihr sucht Euch einen von vier Kämpfern aus und tretet gegen einen Computergegner oder Kumpel an. Dabei dreht sich die imaginäre Kamera pausenlos um die Gouraud-geshadeten Charaktere oder zoomt fleißig ran und wieder weg. *Ice Hawk* hingegen ist ein winziges Ballerspiel, in dem Ihr einen Gleiter steuert, der auf der Oberfläche eines Eisplaneten böse Angreifer vom Himmel holen muß. Grafisch recht amüsant, aber spielerisch unter aller Kanone. Als dritten Zuschlag wartet *Spectre MGA*, die optisch angeblich feinere Variante des Netzwerkklassikers. Dummerweise unterscheidet sich diese Version von der herkömmlichen kaum, auch grafisch leider nicht.

Spieler, die sich sowieso eine neue Grafikkarte kaufen wollen und grafisch mal richtig motzen wollen, sollten sich die *Impression Lite* zulegen. Solange es jedoch keine professionellen Spiele gibt, die die 3D-Fähigkeiten unterstützen, warten Vorsichtige besser ab. *kn*

Name:	MGA Impressions Lite
Hersteller:	Matrox
Zirka-Preis:	649 Mark

Most Wanted!

Nachdem einige bekannte Wertungs-Gesichter „ihrer" Power Play den Rücken kehren, um ihr Glück in der Spieleindustrie zu versuchen, nutzen wir die entstehenden Lücken für eine Frischzellenkur. Die Chance für talentierten Redakteurs-Nachwuchs! Wer war schon immer der Meinung, daß er Spieltests mindestens genauso gut schreiben könnte wie die wackeren Recken der alten Garde? Wer kennt das Computerspiele-Universum bis in seine entlegensten Winkel? Wer hat den Biß, die Next Generation der legendären Power Play mit zu begründen? Wer will sein Hobby zum Beruf machen? Wir bieten einen keineswegs gewöhnlichen und niemals langweiligen Job bei einem der renommiertesten Computer-Fachverlage Deutschlands, ein attraktives Gehalt, interessante Zukunftsperspektiven und gute Sozialleistungen.

REDAKTEUR/IN

Natürlich ist klar, daß Traumjobs nicht ganz ohne gewisse Voraussetzungen zu bekommen sind. Unser/e Wunschkandidat/in bringt mindestens Abitur oder eine abgeschlossene Berufsausbildung mit. Die Welt der Computerspiele sollte er/sie seit Jahren intensiv bereisen und alle wichtigen Ereignisse im Kopf haben. Neben fundiertem Spiele-Know-How muß er/sie außerdem ein gutes Gefühl für die deutsche Sprache mitbringen. Praxiserprobtes Englisch ist sehr wichtig, damit der/die neue Redakteur/in beim Außentermin in London, der Messe in Las Vegas oder, ganz banal, bei der Kontaktpflege am Telefon, nicht ins Schleudern kommt. Wer jetzt schon kaum mehr stillsitzen kann, macht seine kompletten Bewerbungsunterlagen fertig. Neben den üblichen Bewerbungsbestandteilen wie tabellarischem Lebenslauf, Zeugnissen und einem Lichtbild wünschen wir uns zwei neu verfaßte Probetexte zu möglichst aktuellen Computerspiel-Themen (je eine Schreibmaschinenseite).

Eure Unterlagen schickt Ihr an folgende Adresse:

MAGNA MEDIA

Verlag AG
– Personalabteilung –
z. Hd. Herrn Fink, Kennwort „Power Play"
Postfach 1340
85531 Haar bei München

SPIELSPASS

Kaum ein dreiviertel Jahr ist seit dem letzten PP-Grafikkarten-Test vergangen, und trotzdem ist unter den neuen Referenzprodukten kaum noch eine von der alten Garde. Höchste Zeit also für einen neuen Leistungsvergleich!

Ein entscheidendes Kriterium für den Kauf einer Grafikkarte ist deren Geschwindigkeit. Die Hersteller überschlagen sich förmlich mit Vokabeln wie "64 Bit", "neuester Grafik-Prozessor" und "VRAM" oder "DRAM", die den meist mehr oder weniger ahnungslosen Kunden möglichst wirkungsvoll beeindrucken und zum Kauf des eigenen Produkts bewegen sollen. In der Praxis gibt es allerdings große Unterschiede zwischen den Bewerbern. Wir haben eine Sammlung von Tests zusammengestellt, die den praxisnahen Einsatz simulieren (siehe Kasten "So haben wir getestet").

Das Windows-Problem

Eines der Hauptprobleme für PC-Spieler bei der Leistungsbeurteilung einer Grafikkarte besteht darin, daß die Hersteller die Eigenschaften ihrer Produkte und die Werbeaussagen (verständlicherweise) fast ausnahmslos auf den Einsatz unter Windows ausrichten. Für eine erste Einschätzung der Leistungsfähigkeit einer Karte sind solche Eckdaten zwar ganz hilfreich, für den Spieleeinsatz eignen sie sich allerdings nur bedingt. Dazu einige Grundlagen:

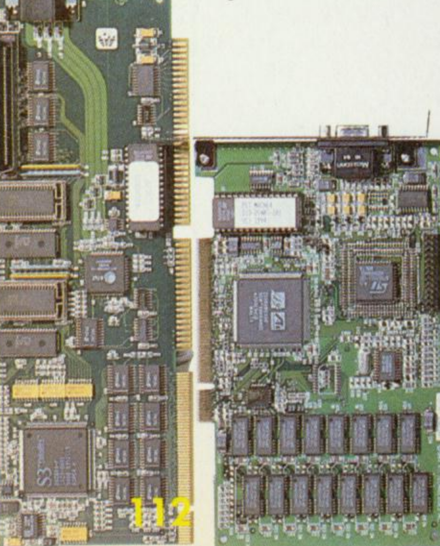
Die nackte Grafikleistung einer Karte wird in erster Linie vom verwendeten Grafik-Prozessor bestimmt. Der ist in der Lage, Zeichenoperationen schlicht und einfach schneller auszuführen als der Mikroprozessor auf dem Motherboard des PCs, weil er nur für diese eine Aufgabe der Grafikberechnung konstruiert wurde. Solche Operationen bestehen z. B. aus dem Zeichnen von Linien, dem Füllen von Flächen mit einer bestimmten Farbe oder dem Verschieben von Bildinhalten. Generell sind das Operationen, die vor allem von grafischen Benutzeroberflächen wie Windows oder OS/2 genutzt werden. Da jeder Grafikchip-Hersteller eigene Vorstellungen davon hat, wie solche Zeichen-Operationen am schnellsten ausgeführt werden können, unterscheiden sich die Chips in ihrem Design stark voneinander. Damit nun nicht jeder Entwickler seine Programme auf jeden Grafikchip neu anpassen muß, gibt es unter Windows die sog. Grafik-Treiber. Sie stellen den Programmierern reinrassiger Windows-Anwendungen einen umfangreichen Befehlssatz an Zeichenfunktionen zur Verfügung, vobei jeder Treiber dieselben Tools bietet. Solange der Entwickler solche Treiber verwendet, und nicht direkt den Grafik-Chip programmiert, kann er sicher sein, daß die gewünschte Grafik-Funktion auch tatsächlich korrekt ausgeführt wird.

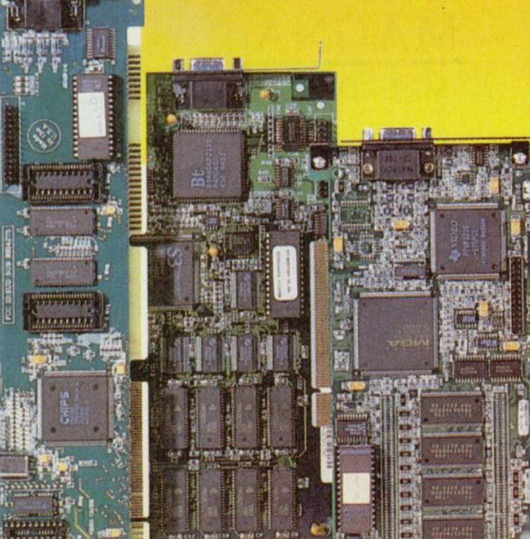
Der Treiber allerdings hat die undankbare Aufgabe, die gewünschte Funktion speziell für den vorhandenen Grafik-Chip umzusetzen. Wenn der Grafik-Chip z. B. von sich aus keine Kreise zeichnen kann, der Windows-Programmierer aber diese Funktion benutzt, muß der Treiber mittels anderer auf dem Chip vorhandener Algorithmen das Zeichnen von Kreisen simulieren. Ein Treiber für einen anderen Chip hat in diesem speziellen Fall unter Umständen ein leichteres Leben, nämlich dann, wenn der Grafik-Chip mit einem einzigen Befehl direkt Kreise zeichnet. Jeder Treiber wird also speziell für den verwendeten Grafik-Chip programmiert und installiert. Deswegen muß beim Wechsel der Grafikkarte unter Windows auch stets ein neuer Treiber installiert werden.

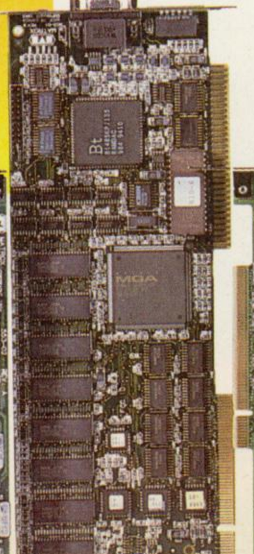
Die Grafik-Geschwindigkeit unter Windows wird also von zwei Faktoren beeinflußt: Zum einen sollte der Grafikchip möglichst viele für Windows typische Grafik-Funktionen zur Verfügung stellen. Sobald der Chip einige Funktionen nicht selbst beherrscht, muß der Treiber sie mehr

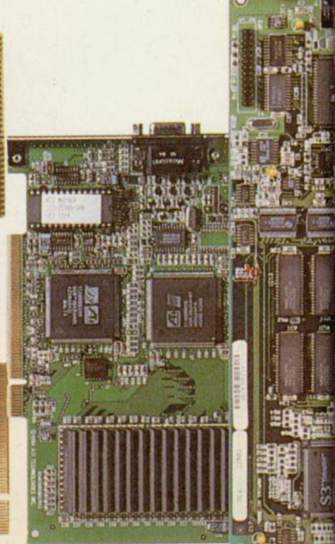
Hindernislauf

Wie es der Teufel will, machte bei diesem Test wieder einmal eine Soundkarte Zicken, als die verschiedenen Grafikkarten getestet wurden. Betroffen war diesmal das "Memphis"-Sound-System der Firma Media Vision. Bei dem Gerät handelt es sich um eine Soundkarte, an die extern ein CD-ROM-Laufwerk mitsamt Boxen, MIDI-Anschlüssen und Audio-Ein- und -Ausgängen angeschlossen wird. Immer, wenn eine Grafikkarte mit dem "Trio"-Chip von S3 im Computer steckte (Diamond "Stealth SE", Elsa "WINNER 1000TRIO", "miroCRYSTAL 12SD" und "miroCRYSTAL 22SD"), war der PC nicht mehr zu booten. Auch eine andere Konfiguration der Soundkarte brachte kein besseres Ergebnis. Einziger Ausweg: Soundkarte tauschen oder Grafikkarte ohne Trio-Chip kaufen. Andere Soundkarten mit dem Media-Vision-Chipsatz zeigten dieses Verhalten übrigens nicht ("Pro Audio Spectrum 16", "SoundMan 16", "WinSound").







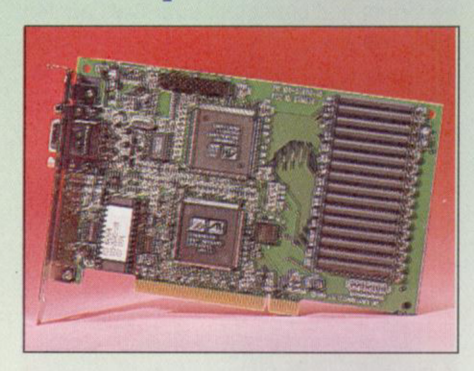


...GARANTIERT

oder weniger umständlich simulieren, und dann wird das Ganze langsam. Zum anderen muß der Programmierer des Treibers auch in der Lage gewesen sein, die Funktionen des Chips voll zu nutzen. Denn wenn der Chip eine Zeichen-Funktion zwar beherrscht, der Treiber sie aber gar nicht oder nicht optimiert anspricht, wird's auch wieder langsam. Genau dieser Umstand ist z. B. auch der Grund dafür, warum manche Grafikkarten bei Anwendungen wie z. B. "Word" wie verrückt losrennen, aber vielleicht bei "Video für Windows" total einschlafen.

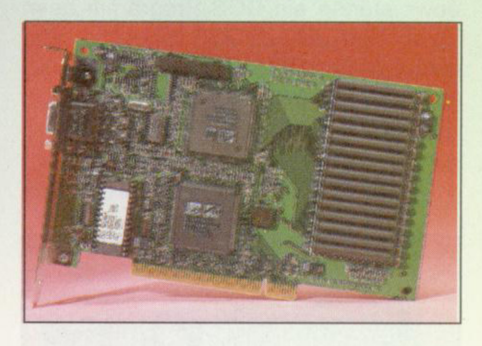
Soweit so gut. Doch leider läuft der Großteil der Spiele eben nicht unter Windows, sondern ganz ordinär unter DOS. Und unter DOS gibt es nun mal keine Standardpalette von Grafik-Treibern. Das kommt daher, weil DOS ursprünglich überhaupt nicht für Grafiken oder gar für Spiele gedacht war. Und schon haben wir den Salat. Ein Programmierer könnte die speziellen Fähigkeiten eines Grafik-Chips unter DOS nur dann nutzen, würde er den Chip direkt programmieren. In dem Fall hätte er tatsächlich einen beachtlichen Geschwindigkeits-Vorteil. Leider hat die Sache einen Haken: Weltweit gibt es etwa 20 Firmen, die Grafik-Chips herstellen. Falls jede dieser Firmen pro Jahr nur eine einzige Neuentwicklung vorstellt, wären das im Jahr schon 20 neue Chips, die alle anders programmiert werden. Kein Entwickler ist in der Lage, diese irrsinnige Informationsflut so umfassend auszuwerten, daß er jeden neuen Chip sofort optimal nutzen könnte. Deswegen lassen fast alle Programmierer die speziellen Eigenschaften der Chips links liegen und konzentrieren sich auf die Mittel, die ihnen sowieso jede Grafikkarte zur Verfügung stellt: die VGA-Kompatibilität. Daher sind die Beschleuniger-Leistungen moderner Grafikkarten für DOS uninteressant. Man sollte sich auf keinen Fall auf die entsprechenden Aussagen der Hersteller stützen, wenn es um den Kauf einer Karte speziell für Spiele und damit für DOS geht. Deshalb haben wir in diesem Test die DOS-Leistungen der Karten auch separat von den Windows-Leistungen bewertet. *hf/hu*

ATI Graphics XPression

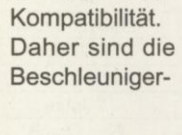


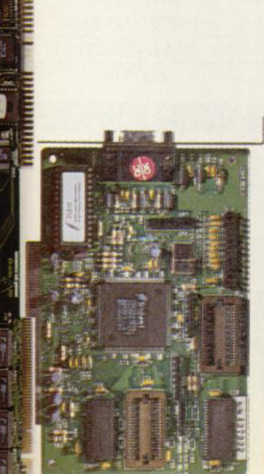
Die "Graphics XPression" der kanadischen Firma ATI hat zwar schon ein paar Jahre auf dem Buckel, an Attraktivität hat sie jedoch nichts eingebüßt. Zum Einsatz kommt der hauseigene Mach-64-Chip, unterstützt von 2 MByte DRAM. Sparschweine kaufen die Karte nur mit 1 MByte DRAM, womit sie natürlich auch an maximaler Auflösung und Farbenzahl sparen. In unserer Testversion war die Karte in der Lage, bis zu einer Auflösung von 800 x 600 Pixeln True Color zu liefern, bei 1024 x 768 Pixeln bietet sie High Color mit 65000 Farben und bis hin zu 1280 x 1024 Pixel liefert sie immerhin noch 256 Farben. Mit Ausnahme der höchsten Auflösung wird alles mit 75 Hz Bildwiederholfrequenz dargestellt. Unter Windows macht die XPression einen guten Eindruck, gerade bei Video für Windows kann sie die Beschleuniger-Fähigkeiten des Mach64-Chips voll ausspielen. Unter DOS kristallisiert sich dagegen, im Vergleich zur Konkurrenz, ein eher müdes Bild heraus. Andere Karten schaffen fast die doppelte Datenmenge. Darüber hinaus waren die ATI-Karten die einzigen, die Zicken in den VESA-Modi machten. So hängte sich unser Testprogramm bei 640 x 480 Pixel in 256 Farben auf, während "Sim City 2000", das besagten SVGA-Modus nutzt, ohne Schwierigkeiten lief. Auch unter Windows war das Umschalten zu einer DOS-Session nicht immer von Erfolg gekrönt, so daß öfters mal der Affengriff Ctrl Alt Del zum Einsatz kam. Natürlich waren wir davon nicht sehr begeistert und mußten ein paar Prozentpünktchen an der Wertung kappen.

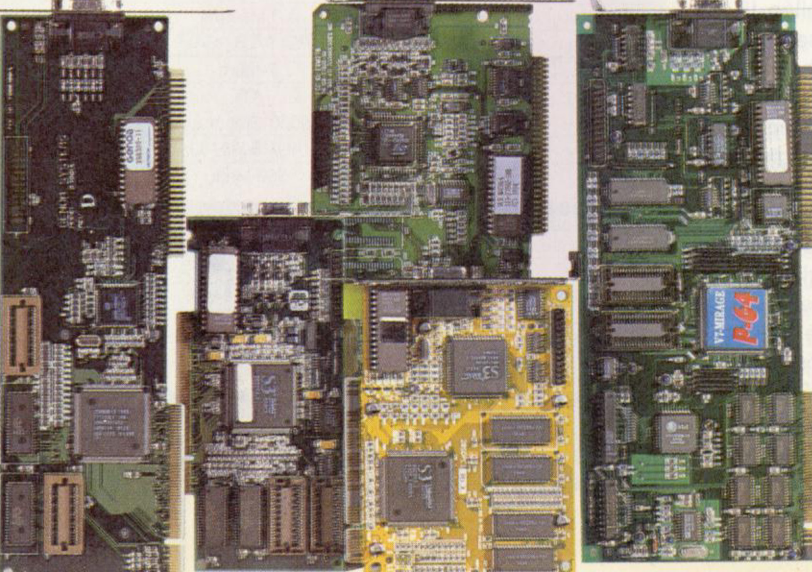
ATI WinTurbo



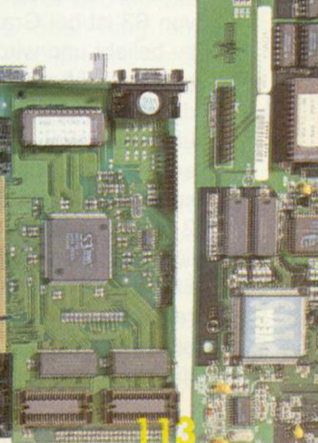
Auch bei der "WinTurbo"-Karte von ATI kommt, wie beim ebenfalls hier vorgestellten kleinen Bruder "Graphics XPression", der hauseigene "Mach64"-Chip zum Einsatz. Rein äußerlich unterscheiden sich die Karten nur in zwei Kleinigkeiten: der RAMDAC (das ist der Baustein, der die digitalen Daten aus dem RAMs in ein Video-Signal umwandelt), stammt ebenfalls von ATI, und die RAMs sind andere. Nach kurzem Stu-

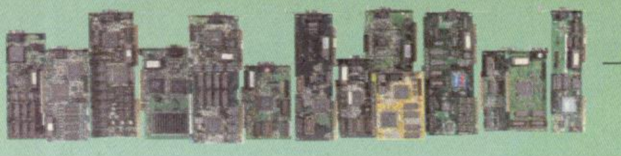








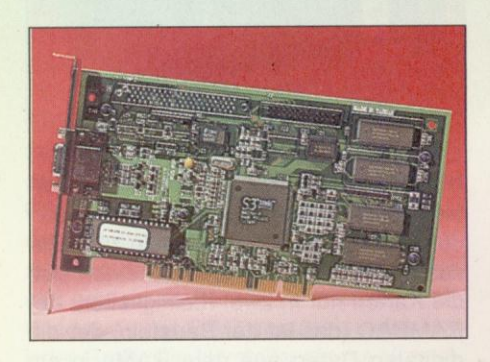




dium der Anleitung entpuppen sich die RAMs als sogenannte VRAMs, die ihre Daten schneller als normale DRAMs zum RAMDAC liefern können. Das beschert dem stolzen Besitzer eine Bildwiederholfrequenz von maximal 100 Hz bis zu einer Auflösung von 1024 x 768 Pixeln. Wer einen entsprechend leistungsfähigen Monitor auf dem Schreibtisch stehen hat, wird auch bei ungünstigen Lichtverhältnissen mit einem sehr angenehmen und absolut flimmerfreien Bild belohnt. Ansonsten bietet die Karte dieselben Auflösungen wie die Graphics XPression.

Unter Windows zeigt sich eine geringfügig kraftvollere Grafikleistung als beim kleinen Bruder. Unter DOS dagegen Fehlanzeige: Die Karte ist exakt genauso schnell wie die XPression. Damit kann sich jeder Spieler, der nicht unbedingt die ergonomische 100 Hz wünscht, die 150 Mark Aufpreis sparen und zur XPression-Karte greifen. Das unzuverlässige Verhalten der XPression in den VESA-Modi zeigt sich übrigens auch bei dieser Karte. Unser Testprogramm hängte sich bei 640 x 480 Pixel und 256 Farben auf, und unter Windows stürzte ein DOS-Programm beim Umschalten auf den DOS-Bildschirm oder zurück gelegentlich ab – kein schöner Zug für eine Karte dieser Preisklasse.

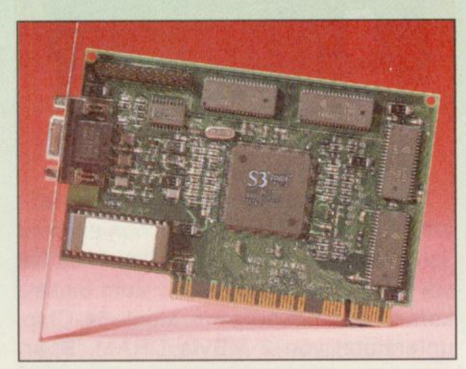
Diamond Stealth SE



Bereits in der Computer-Urzeit noch vor der großen "Local-Bus-Hysterie" machte die Firma Diamond Computer Systems bereits durch eine sehr schnellen ISA-Grafikkarte auf sich aufmerksam. Diamonds "Stealth SE" verfügt über einen "Trio32"-Chip der Firma S3. Der Trio32 von S3 ist bei Grafikkartenherstellern relativ beliebt und wird in diesem Vergleichstest noch öfters auftauchen. Bestückt ist die Karte mit 1 MByte DRAM, kann aber über die zwei vorhandenen Fassungen auf 2 MByte aufgerüstet oder gleich entsprechend ausgebaut gekauft werden. Mit 2 MByte on Board stellt die Karte 16,7 Millionen Farben bis zu einer Auflösung von 800 x 600 Pixeln dar. Bei 1024 x 768 reicht es noch für 65000 Farben, bei allem was noch höher hinaus geht, bietet die Karte die üblichen 256 Farben. Trotz DRAM ist die Karte in der Lage, bei den niedrigen 256-Farben-Auflösungen bis zu 120 Hz Bildwiederholfrequenz zu liefern, was der Monitor natürlich auch verkraften muß.

Die Geschwindigkeit der Karte unter Windows liegt im Durchschnitt, erreicht aber das Leistungsniveau, das man von einer 32-Bit-Karte erwarten darf. Unter DOS macht sie im 320 x 200er Modus ordentlich Dampf, fällt allerdings bei SVGA gegenüber den Konkurrenten etwas ab. Miro z. B. zeigt mit der "miroCRYSTAL 12SD" eine geringfügig bessere Performance – und zwar mit dem selben Chiptyp und zum gleichen Preis. Die Unterschiede sind allerdings wirklich nicht gravierend. Wer die Karte billiger bekommt und unbedingt aufs Geld achten muß, sollte zugreifen.

Elsa Winner 1000 TRIO



Wie der Name der Karte bereits andeutet, werkelt auf dieser Karte von Elsa der TRIO-Chip von S3, hier in der 64-Bit-Variante. Die Karte arbeitet, wie alle anderen Varianten mit TRIO-Chipsatz auch, mit DRAMs. Wahlweise gibt es sie als aufrüstbare 1-MByte-Version oder als fertig

So haben wir

Natürlich ist das wichtigste Kriterium für den Kauf einer Grafikkarte deren Geschwindigkeit beim Grafikaufbau. Darüber hinaus gibt es aber einiges zu beachten, was man im Eifer des Kartenkaufs nur zu gerne vergißt, und was später teuer werden kann. Insgesamt haben wir die Karten auf fünf Punkte hin überprüft: Erste Schritte und Installation, Ergonomie, Geschwindigkeit unter DOS, Geschwindigkeit unter Windows und Garantie/Service.

Erste Schritte und Installation

Was nutzt einem die schönste Karte, wenn der Hersteller nicht in der Lage ist, eine vernünftige Anleitung mitzuliefern? Das Setzen von Jumpern bleibt einem bei Grafikkarten zum Glück erspart. Stattdessen sollen aber z. B. Windows-Treiber eingerichtet oder das Bild ordentlich zentriert werden. Falls die Anleitung einem deutschen Kunden dann mit Fachinesisch durchsetztes Englisch zumutet, anstatt eine ordentliche Übersetzung beizulegen, sinkt die Gesamtwertung der Karte um bis zu zehn Prozent.

Ergonomie

Unter diesem Stichwort bewerten wir, ob die Karte in der Lage ist, mit mindestens 73 Hertz Bildwiederholfrequenz zu arbeiten, oder ob sie bei müden 60 Standard-Hz rumflimmert. Schließlich akzeptiert auch der abgedrehteste Spiele-Freak (wenn überhaupt) nur dann rote Augen, wenn er sich morgens um halb fünf endlich vom Monitor losreißt. Ab 85 Hz sind wir rundherum zufrieden und vergeben die maximale Ergonomie-Wertung, die zu 20 Prozent in die Gesamtwertung einfließt.

Geschwindigkeit unter DOS

Beim Kauf einer Grafikkarte für ausgesprochene Spieler ist deie Geschwindigkeit unter DOS der wichtigste Leistungswert. Da sich DOS-Spiele bisher leider nicht den Luxus eines Treibers leisten können, der die gesamte Zeichenarbeit für ein Spiel übernimmt (und sich damit auch nicht die Hersteller des Treibers und eines Programms gegenseitig den schwarzen Peter wegen zu langsamer Grafik zuschieben können), muß hier die Hardware alles leisten. Damit der Hauptprozessor des Motherboards "den Kopf" für wichtigere Dinge frei hat, muß ihm die Grafikkarte alle Grafikdaten möglichst schnell abnehmen. Wir testen das mit drei Programmen, die die Grundlage zur Beurteilung bilden: zum einen dem guten alten "3D-Bench", das einen 3D-Animation abspielt und deren Darstellungsgeschwindigkeit mißt, zum zweiten mit unserem Sprite-Programm, das Sprites mit einer Größe von 16 x 16 Pixeln über den Bildschirm schiebt. Außerdem wird die reine Datentransfer-Leistung in den Auflösungen 320 x 200 und 640 x 480 mit jeweils 256 Farben gemessen. Da es Spiele bisher fast ausschließlich für DOS gibt, ist uns diese Wertung am wichtigsten. Sie beeinflußt die Gesamtwertung mit 40 Prozent.

Hersteller	ATI	ATI	Diamond	ELSA
Modell	Graphics XPression	WinTurbo	Stealth SE	*WINNER* 1000 TRIO
Kartentyp	64 Bit	64 Bit	32 Bit	64 Bit
Speicher	2 MByte DRAM	2 MByte VRAM	1 MByte DRAM	2 MByte DRAM
Grafik-Chip	ATI Mach64	ATI Mach64	S3 Trio32	S3 Trio64
Bus-System	PCI (VLB, ISA)	PCI (VLB, ISA)	PCI (VLB, ISA)	PCI (VLB)
Garantiezeit	5 Jahre	5 Jahre	5 Jahre	3 Jahre
Info	ATI 85630 Grasbrunn	ATI 85630 Grasbrunn	Diamond Multimedia 81241 München	Elsa GmbH 52070 Aachen
Mailbox	089/46090766	089/46090766	089/5460093	0241/46090766
Preis	400 Mark	550 Mark	200 Mark	400 Mark
Wertungen				
Erste Schritte, Installation	75%	75%	83%	93%
Ergonomie	84%	97%	82%	91%
Geschwindigkeit DOS	56%	55%	86%	94%
Geschwindigkeit Windows	74%	76%	60%	82%
Garantie/Service	100%	100%	100%	100%
Prozentpunkte/100 Mark	18	14	41	23
Gesamturteil	**72%**	**74%**	**81%**	**92%**
Einstufung	OBERKLASSE	OBERKLASSE	SPITZENKLASSE	SPITZENKLASSE
Preis/Leistung	GÜNSTIG	TEUER	SEHR GÜNSTIG	SEHR GÜNSTIG

wir getestet!

Geschwindigkeit unter Windows

Hand aufs Hertz, pardon, Herz: Jeder will seine Karte auch mal für Windows einsetzen. Diese Geschwindigkeit wird hauptsächlich vom Chip auf der Karte und den mitgelieferten Treibern beeinflußt. Getestet wird das Ganze mittels eines ausgeklügelten Mischmaschs aus Zeitmessungen unter "Write", "Word für Windows", "Excel", "Paintbrush", "Fractal Design Painter", "Corel Draw", "Micrografx Designer", "Quark XPress", "Photo Styler", "Micrografx Photo Magic", "Video for Windows" und "Autodesk Animator". Auch wenn der eine oder andere von manchem Programm nur träumen wird, gehen wir dadurch ziemlich sicher, daß wir für die Praxis einen brauchbaren Wert erhalten. Mit Blick auf unglaubliche Menge an Spielen, die es bisher speziell für Windows zu kaufen gibt (mit "Outpost" als Vorzeige-Objekt), geht diese Wertung nur mit 20 Prozent in die Gesamtwertung ein.

Garantie und Service

Einsteck-Karten gehen zwar nur selten über den Jordan, aber im Falle eines Falles ist eine ordentliche Garantiezeit etwas sehr Beruhigendes. Alle hier vorgestellten Hersteller geben sich löblicherweise mit den gesetzlich vorgeschriebenen sechs Monaten nicht zufrieden. Die Spanne reicht von zwei bis fünf Jahren. Auch eine Mailbox mit aktuellen Treibern gehört heute zu einem guten Service. In diese Hinsicht konnten wir allen Herstellern 100 Prozent zusprechen, die 10 Prozent der Gesamtwertung ausmachen.

Gesamturteil

Nur wer also 10 Prozent bei den ersten Schritten und der Installation, 20 Prozent bei der Ergonomie, 40 Prozent bei der DOS-Power, 20 Prozent bei der Geschwindigkeit unter Windows und weitere 10 Prozent bei der Garantie und beim Service ergatterte, hat 100 Prozent erreicht. Ab 81 Prozent vergeben wir das Siegel "Spitzenklasse", zwischen 60 und 80 Prozent residiert die "Oberklasse" und unter 60 Prozent gibt's eine bescheidene "Mittelklasse". Diese Gesamtwertung ist für denjenigen von Interesse, der kompromißlose Leistung will und dafür bereit ist eventuell entsprechende Mengen an Geld auf den Tisch zu legen.

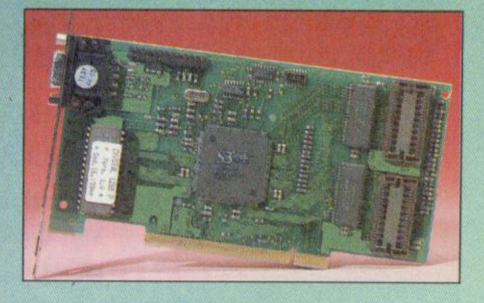
Preis/Leistung

Wer befürchtet, daß sich nach dem Kartenkauf im Geldbeutel das Vakuum breitmacht, und auf dem Konto ein schwarzes Loch sein Unwesen treibt, der sollte in einer unbemerkten Sekunde die Zeilen "Prozentpunkte/100 Mark" und "Preis/Leistung" der Tabelle studieren. Je höher die Zahl bei den Prozentpunkten, desto mehr Leistung bekommt man für sein Geld. Gnadenlos wir das von uns in der Spalte "Preis/Leistung" ausgedrückt. Die Palette reicht von "sehr günstig" über "günstig" und "noch günstig" bis hin zu "teuer".

bestückten 2-MByte-Typ. Letzteren hatten wir im Test. Bei Vollbestückung schafft die Karte bei einer Auflösung von 800 x 600 Pixel 16,7 Millionen Farben bei 75 Hz. Bei 1024 x 768 Pixel sind es 65000 Farben, noch höhere Auflösungen werden mit 256 Farben dargestellt. Rekordverdächtig wird bei niedriger Auflösung und niedriger Farbenzahl die maximale Bildwiederholfrequenz: sie liegt bei satten 200 Hz, sofern der Monitor derartige Rekordversuche überhaupt unterstützt. Treibersoftware wird bei Elsa inzwischen auf CD-ROM geliefert. Die Treiber-Installation erledigt sich damit praktisch von selbst.

Geschwindigkeitsmäßig zeigt sich die Karte in beiden für uns maßgeblichen Disziplinen von ihrer besten Seite. Unter Windows ist sie bei einer Auflösung von 800 x 600 Pixel und 65000 Farben knapp 50 Prozent schneller als vergleichbare Karten. Wichtiger ist jedoch für uns die Geschwindigkeit im DOS-Betrieb, und auch da liegt die Karte vor allen Mitbewerbern, wenn auch nur knapp. Damit ist die Winner Testsieger im Speed-Vergleich, und der Name - Nomen est Omen - darf ruhig im doppelten Sinne verstanden werden.

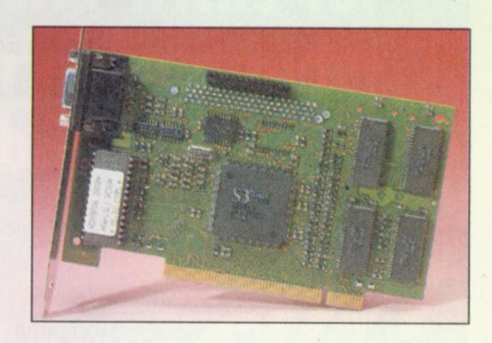
miroCRYSTAL 12SD



Miros kleinster CeBIT-Newcommer, die "miroCRYSTAL 12SD", arbeitet wie die "Stealth SE" von Diamond mit dem "Trio32"-Chip von S3. Da der Chip einem Grafikkarten-Hersteller kaum große Auswahlmöglichkeiten in der Bestückung der Karte läßt, ähneln sich die Stealth und die miroCrystal ziemlich. Auch hier findet sich 1 MByte DRAM auf dem Board, wobei der Ausbau auf 2 MByte wie gewohnt möglich ist. Der Speicherausbau sorgt zwar nicht für höhere Bildwiederholraten, sehr wohl aber für höhere Auflösungen. Die liegen bei 1152 x 864 in 256 Farben, bei 2 MByte DRAM sind maximal 1280 x 1024 Pixel möglich. True-Color ist bei der kleinen Variante nur bei 640 x 480 Pixeln drin, mit 2 MByte auch bei 800 x 600 Pixel. Die Bildwiederholfrequenzen liegen bei bis zu 100 Hz.

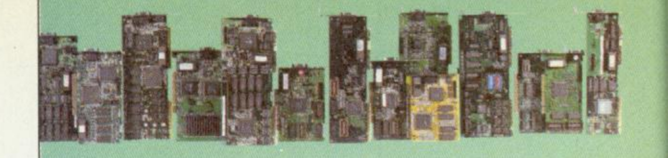
Geschwindigkeitsmäßig liegt die Karte, trotz gleichem Aufbaus, vor der "Stealth SE" und zwar sowohl bei Windows wie unter DOS. Unter Windows zeigt sich der Miro-Treiber sogar etwas ausgeklügelter. Unter DOS zieht das Argument nicht, hier hatte die Hardware-Abteilung bei Miro, trotz einer verschwindend geringen Bauteile-Zahl, doch noch den einen oder anderen Kniff parat. Unter DOS liegt die Karte in der Leistung knapp hinter der teureren WINNER-Karte von Elsa. Wer seine Grafikkarte sowieso fast nur zum Spielen benötigt und mit einer soliden Standard-Leistung unter Windows leben kann, sollte hier zugreifen.

miroCRYSTAL 22SD



Der große Bruder der 12SD von Miro heißt "miroCRYSTAL 22SD", kam zeitgleich mit der kleinen Karte auf den Markt, hat ebenfalls einen "Trio64"-Chip als Grafikkarten-Herz und 2MByte DRAM. Die 22SD wird über kurz oder lang die "miroCRYSTAL 20SD" ablösen. Die Karte gibt es auch als 1-MByte-Variante, wobei dann zwei leere Fassungen auf Speicherbausteine warten. Im Test hatten wir die voll bestückte 2-MByte-Version. Ähnlich wie bei anderen Modellen dieses Kalibers kann die Karte bis zu einer Auflösung von 1280 x 1024 Pixeln mindestens 256 Farben darstellen. Bis 800 x 600 Pixeln liefert sie True Color, bei 1024 x 768 Pixeln sind es 65000 Farben. Die maximale Bildwiederholfrequenz liegt, wie beim kleinen

Hersteller	Miro	Miro	Orchid	Spea
Modell	miroCRYSTAL 12SD	miroCRYSTAL 22SD	Fahrenheit 64	Vega PLUS
Kartentyp	32 Bit	64 Bit	64 Bit	32 Bit
Speicher	1 MByte DRAM	2 MByte DRAM	2 MByte DRAM	1 MByte DRAM
Grafik-Chip	S3 Trio32	S3 Trio64	S3 Vision 864	Avance Logic ALG2301
Bus-System	PCI (VLB)	PCI (VLB)	PCI (VLB)	PCI (VLB)
Garantiezeit	2 Jahre	2 Jahre	4 Jahre	3 Jahre
Info	Miro AG 38112 Braunschweig	Miro AG 38112 Braunschweig	Orchid GmbH 40667 Meerbusch	Spea AG 82319 Starnberg
Mailbox	0531/2113112	0531/2113112	02132/80075	08151/266241
Preis	200 Mark	390 Mark	400 Mark	190 Mark
Wertungen				
Erste Schritte, Installation	93%	93%	73%	93%
Ergonomie	77%	91%	68%	52%
Geschwindigkeit DOS	91%	89%	85%	86%
Geschwindigkeit Windows	65%	72%	72%	64%
Garantie/Service	100%	100%	100%	100%
Prozentpunkte/100 Mark	42	23	20	41
Gesamturteil	**84%**	**88%**	**79%**	**77%**
Einstufung	SPITZENKLASSE	SPITZENKLASSE	OBERKLASSE	OBERKLASSE
Preis/Leistung	SEHR GÜNSTIG	SEHR GÜNSTIG	GÜNSTIG	SEHR GÜNSTIG



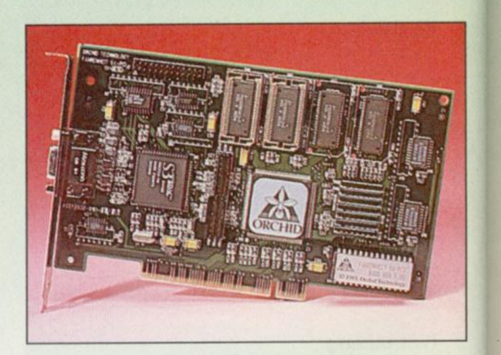
Inserentenverzeichnis

Der Schweiz-Auflage dieser Ausgabe liegt ein Prospekt der Fa. Interdiscount Service SA, CH-3303 Jegenstorf, bei.

Bruder, bei 100 Hz, bei der 22SD allerdings auch in höheren Auflösungen.

Unter Windows machte die Performance der Karte einen guten Eindruck – mit einer Ausnahme: In ausgesprochenen Multimedia-Disziplinen, also beispielsweise bei der Darstellung von Video-Filmen, fällt sie gegenüber der Konkurrenz beim Grafik-Aufbau deutlich ab, was sich in unserer Windows-Testwertung ausdrückt. Hier dürfen sich die Treiber-Programmierer also ruhig noch etwas austoben. Unter DOS gibt es dagegen nur Gutes zu vermelden, wenn die 22SD auch etwas langsamer ist als die gleich aufgebaute WINNER-Karte von Elsa. Da sich die Händler-Preise meistens etwas vom Listenpreis der Hersteller unterscheiden, lohnt sich hier ein Preisvergleich mit der Winner. Generell gehört die Karte ganz oben auf den Einkaufszettel.

Orchid Fahrenheit 64

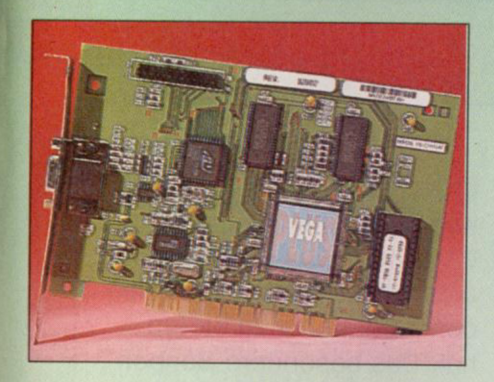


Orchid setzt bei den entwicklungstechnisch etwas älteren "Fahrenheit 64"-Modellen noch nicht den "Trio"-Chip von S3 ein, sondern den "Vision"-Vorgänger derselben Firma. Wie der Trio64, arbeitet dieser Grafikprozessor mit 64 Bit im Video-RAM der Karte. 2 MByte DRAM gehörten beim Testmodell zum Lieferumfang. Das (im Test nicht berücksichtigte) "Pro"-Modell der Fahrenheit-Reihe arbeitet übrigens mit 2 MByte VRAM, was vor allem Vorteile bei der Bildwiederholfrequenz bringt. Bei unserer Variante ging die maximale Auflösung bis auf 1280 x 1204 Pixeln bei 256 Farben. True Color gibt's bis zu 800 x 600 Pixeln und High Color mit 65000 Farben ist auch noch bei einer Auflösung von 1024 x 768 Pixeln drin. Die Bildwiederholfrequenz der Karte reicht dabei, je nach gewählter Auflösung, bis zu 76 Hz.

Trotz des etwas älteren Grafik-Chips liegt die Windows-Geschwindigkeit der Karte bei Werten, die auch der Trio64-Chip auf der 22SD-Karte von Miro leistet. Unter DOS ist sie dagegen langsamer als der Miro-Konkurrent. Vor allem bei der SVGA-Auflösung von 640 x 480 Pixeln bei 256 Farben fällt die Orchid deutlich ab. Vermutlich wird Orchid über kurz oder

lang auf den (vor allem in der Produktion) günstigeren Trio-Chip von S3 umstellen, den ja auch die meisten vergleichbaren Konkurrenzmodelle als Grafikprozessor einsetzen. Dann werden die Preise wohl noch bröckeln. Falls die Orchid außerdem irgendwo unter 400 Mark angeboten wird, lohnt sich der Kauf durchaus.

Spea VEGA plus

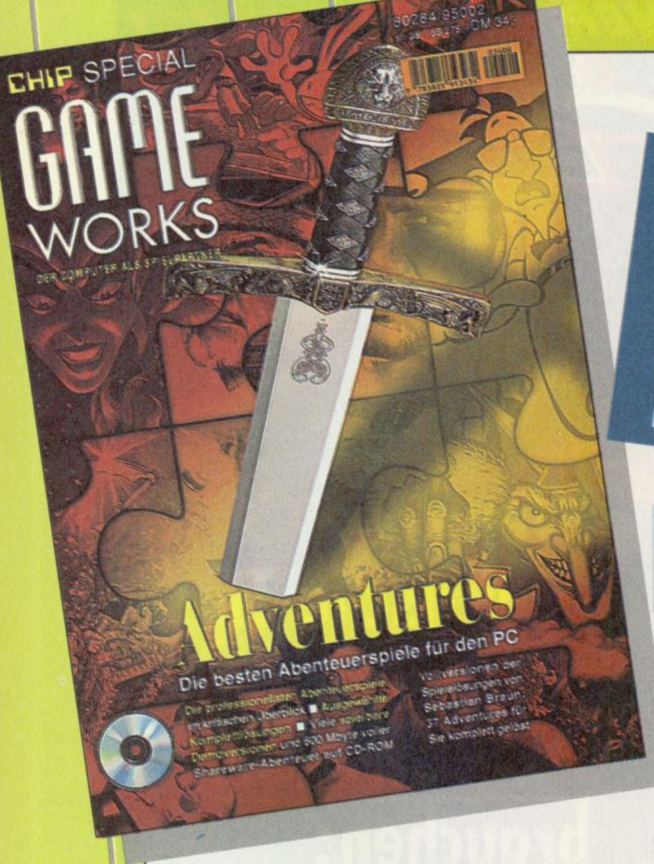


Speas Kleinste ist eine 32-Bit-Grafikkarte, die generell mit 1 MByte DRAM bestückt ist und den Ausbau auf 2 MByte erst gar nicht vorsieht. Ausnahmsweise regiert hier nicht der Trio-Chip von S3, sondern der "ALG2301" der Firma Avance Logic. Mittels des 1 MByte DRAM kann die Karte bei 1024 x 768 Farben 256 darstellen. Noch höher hinaus geht's mit 1280 x 1024 Pixeln, dann aber wegen des reduzierten Video-RAMs nur noch mit 16 Farben. Bei 640 x 480 Pixeln steht eine True-Color-Darstellung und bei 800 x 600 High Color mit 65000 Farben zur Verfügung. Die maximale Bildwiederholfrequenz reicht bis maximal 75 Hz.

Allein schon beim Lesen dieser Daten wird klar, daß die Karte kein Hochleistungs-Geschoß ist oder auch nur als solches konzipiert worden wäre. Sie liegt von ihren Fähigkeiten her und preislich im gleichen Umfeld wie Miros "12SD" und Diamonds "Stealth SE".

Vom Windows-Betrieb her beurteilt, liegt sie knapp hinter der 12SD von Miro und macht für eine 32-Bit-Karte generell einen guten Eindruck. Unter DOS macht sie dann allerdings ganz schön Druck und lehrt sogar die teureren ATI-Karten das Fürchten. Im SVGA-Geschwindigkeits-Test liegt sie dann im Grafikaufbau sogar noch vor dem Gesamtsieger "WINNER 1000TRIO" von Elsa und ist damit unter SVGA die schnellste Karte im Test-Umfeld. Dagegen fällt sie bei den bisher von Spielen häufiger benutzten 320 x 200 Pixeln in 256 Farben wieder deutlich ab. Insgesamt ist die VEGA Plus also eine Standard-Karte, bei der man dann bedenkenlos zugreifen kann, falls sie günstiger als die empfohlenen 190 Mark angeboten wird.

Die besten Abenteuerspiele für den PC



CHIP SPECIAL Gameworks
Adventures - Die besten Abenteuerspiele für den PC
Ca. 100 Seiten, mit CD-ROM
ISDN 3-8259-1343-0
DM 34,-

Das CHIP SPECIAL Gameworks führt mitten hinein in die schönsten und spannendsten Abenteuer-Spiele, die der Markt heute zu bieten hat. Das besondere Bonbon auf der CD-ROM ist die Vollversion der "Spiele-Lösungen 2.0" von Sebastian Braun. Damit lösen Sie 37 der bekanntesten Adventures.

Ferner finden Sie auf der CD-ROM die besten Adventures, die der Shareware-Markt zu bieten hat, und zahlreiche spielbare Demos. Sie können also zum Beispiel Prinzessin Rosella auf ihrem märchenhaften Trip in der neuesten Fortsetzung der "Kings-Quest"-Saga begleiten oder in die haarsträubenden Abenteuer von "Sam & Max" hineinschnuppern.

Das Genie der Adventure-Spiele läßt sich nun schon fast zwei Jahrzehnte zurückverfolgen. Den vermutlich entscheidenden Meilenstein setzte einst "The Hitchhikers Guide to the Galaxy", noch ein reines Text-Abenteuer, das die Fans nicht nur durch seine Kniffligkeit begeisterte, sondern auch durch die allgegenwärtige Selbstironie. Zum Beispiel, wenn der fünfte Versuch, einen Reinigungsroboter in Gang zu setzen, mit dem Kommentar abgewiesen wird: "Nice try, but it still doesn't work this way".
Durch das Massenspeichermedium CD-ROM sind Adventures zu interaktiven Spielfilmen geworden.



B E S T E L L C O U P O N

Bestellen Sie fix per Fax: 0931/418-2120 oder Telefon: 0931/418-2283

Ja, bitte schicken Sie mir folgenden Titel zum genannten Preis zzgl. Versandkostenanteil (Inland DM 4,50, Ausland DM 8,-)

Menge	Titel	Best.Nr.	Preis
	ADVENTURES	1343	DM 34,00

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Ort

Datum, Unterschrift 4502

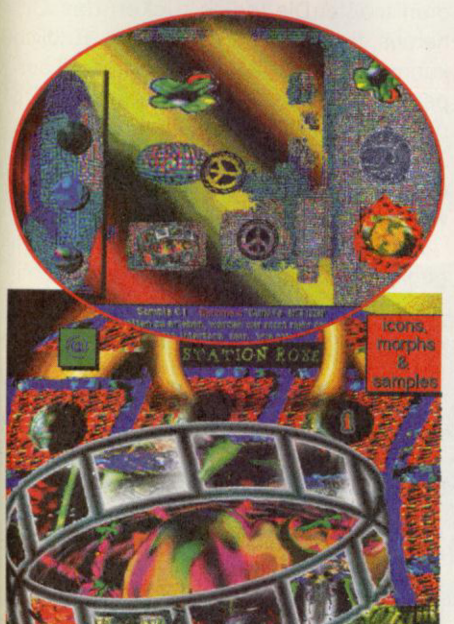
ABSENDER NICHT VERGESSEN!


VOGEL Vogel Computer Presse, 97064 Würzburg

Hypermedia

Station Rose

Künstler, Chaoten, Cyberspacemen aufgepaßt: Die ehemals österreichischen Avantgarde-Multimedia-Musikmeister Station Rose, vor einiger Zeit schon im Cyberspace untergetaucht, haben ihre neue Mixed-Mode-CD-ROM auf den Markt geworfen. Die Hybrid-CD enthält neben 12 abgedrehten Audio-Tracks im Danner-Rose-Stil auch 150 MByte Daten, die Ihr unter Windows oder auf Macs zum Leben erweckt. Ob optisch vielfältige Eindrücke oder audiovisuelle Erfahrungen – mit Spaß am Klicken gebt Ihr Euch eine avantgardistische Cyberkunst-Dröhnung erster Klasse. Wer also auf abgedrehte Grafiken und Sounds steht und ein paar kulige Minuten erleben will, sollte ein paar Cyberbucks für die Scheibe ausgeben, auch wenn's technisch nicht zur Perfektion reicht. Netsurfer wenden sich direkt an die Station: gunafa@well.sf.ca.us (e-mail) oder http://www.well.com/www/gunafa/stationrose.html (web). *kn*



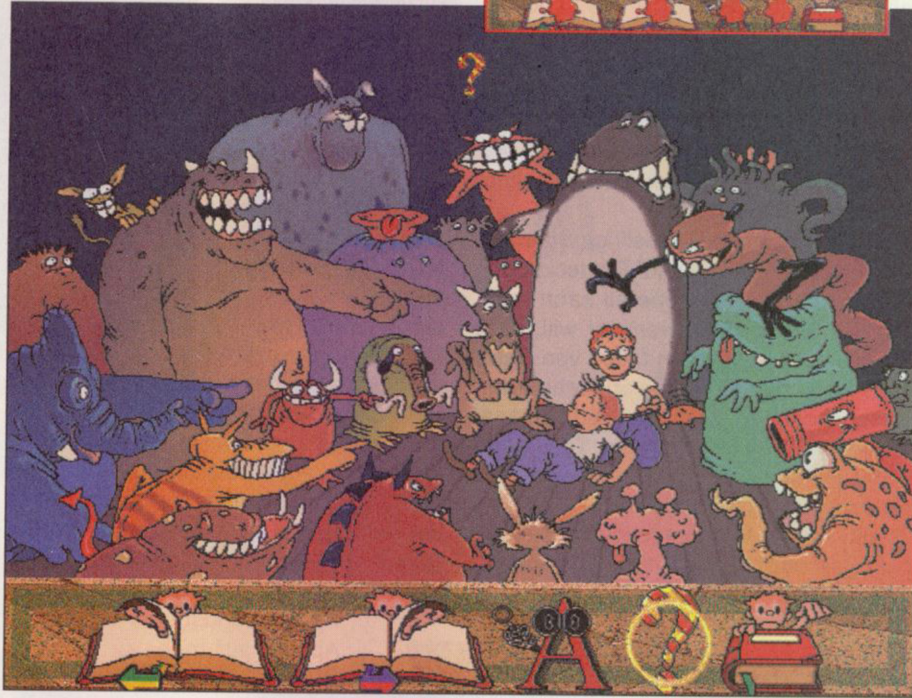
Duff-Da, Duff-Da im Sechzehntelrhythmus: das Neueste in Sachen Cyberkunst

Name: Station Rose Hypermedia
Hersteller: Station Rose/Play it again Sam
Zirka-Preis: 50 Mark

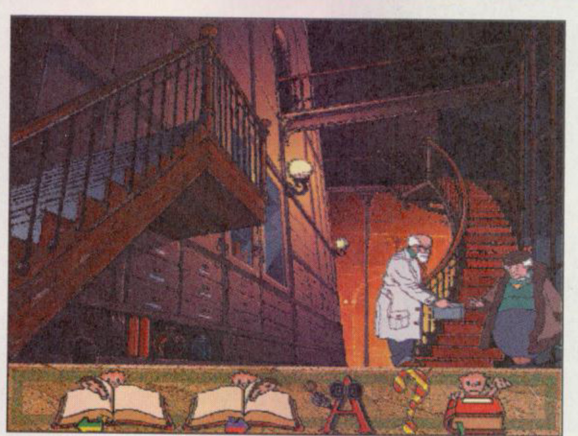
Das klingende Buch

Playtoons – Onkel Archibald

Auch Coktel Vision begibt sich wieder auf die Pfade der interaktiven Unterhaltung für Kinder. Dabei ist *Onkel Archibald.* ähnlich wie Kiyeko multifunktional - will heißen: Man kann dasitzen, die Geschichte betrachten und vorhandene Hotspots anklicken. Oder aber man begibt sich in die Spielecke und bastelt mit einem Grafikeditor seine eigene Bildergeschichte. Dabei wird man durch eine Stimme durch das Programm geführt, die fleißige Woodruff-Spieler sofort wiedererkennen werden.



Zu Besuch bei Onkel Archibald und seinen Monstern: Gott sei Dank sind sie nur halb so gefährlich wie sie aussehen



Grafisch ist *Onkel Archibald* feinste französische Comicschule: Anspruchsvoll und witzig gezeichnet, mit einer Professionalität, wie man sie in Deutschland vielleicht nur noch von Peter Puck erwarten kann. Woran es aber bis jetzt immer haperte, und zwar bei allen Produkten dieser Art, ist deren Kurzatmigkeit. Kaum eine Geschichte, die nicht schon nach zehn Minuten zu Ende erzählt ist. *Onkel Archibald* und *Kiyeko* machen da leider keine Ausnahme. Auf der anderen Seite gibt es, gerade im franco-belgischen Raum so viele gute Stoffe, daß es doch mit dem Teufel zugehen müßte, wenn man ein 64-Seiten-Album nicht CD-ROM-gerecht verarbeiten könnte. All die netten Kinderstoffe wie das Marsupilami, Cubitus oder (wenn man Hergés Witwe dazu überreden könnte) sogar Tim und Struppi wären dazu prädestiniert, den Lerneifer der lieben Kleinen anzustacheln. Doch da werden wir wohl noch ein wenig warten müssen. *ps*

Verlag: Schreiber und Leser
ISBN: 3-929497-03-4
ISBN: 3-929497-04-2
Preis: 16,80 DM

Der Smaragdwald

Kiyeko und die Diebe der Nacht



Wie kamen die Schlangen zu ihren Giftzähnen? In "Kiyeko und die Diebe der Nacht" wird die Mär besonders lyrisch erzählt

Sogenannte „Living Books" werden, trotz des verhältnismäßig hohen Preises, immer beliebter. Die Gründe dafür liegen auf der Hand. Hat man sich schon mal dazu durchgerungen, zu Weihnachten einen Pentium mit „Multimedia"-Kit käuflich zu erwerben, scheut sich das anspruchsvolle Familienoberhaupt auch nicht, die entsprechende Software zu kaufen. Den lieben Kleinen braucht man des abends kein Märchenonkel mehr zu sein, wenn sie doch selbst wissen, wie man eine CD-ROM lädt und startet. Edutainment-Programme sind auch viel reizvoller: Der Computer ist ein geduldiger Lernpartner, der auch bei der sechsten Wiederholung nicht mit den Augen rollt.

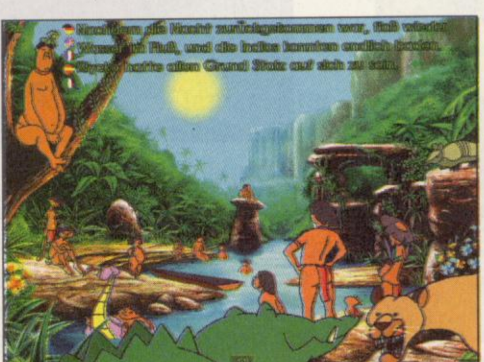
Gleichzeitig hat der lerneifrige Sonnenschein die Möglichkeit, auf Entdeckungsreise zu gehen. Fast überall kann man drücken und klicken, wenn er will, daß sich was tut: Leoparden fallen von Bäumen, Käfer nehmen eine Rutschpartie, Frösche quaken, und man lernt etwas über das Sozialverhalten der Schlange.

Sowieso haben diese beinlosen Gesellen eine tragende Rolle in dieser Geschichte um Sonne, Mond und Sterne. Denn sie haben sich einfach erdreistet, einem armen Indiostamm die Nacht zu klauen. Nun sitzen die armen Menschen also 24 Stunden am Tag in der Sonne und brüten vor sich hin. Einige findige Mitkrieger sind schon auf die Idee gekommen, kleine Erdhöhlen zu graben, um sich so vor der sengenden Hitze zur verkriechen. Dem kleinen Kiyeko machen die widrigen Temperaturen weniger zu schaffen als seinen Eltern, und so begibt er sich auf einen kleinen Streifzug durch den Urwald. Da Schlangen zu dieser Zeit recht schwatzhaft waren, kann er ein Gespräch zwischen zwei Vertretern dieser Gattung belauschen und kommt so hinter das Geheimnis. Kiyekos Papa hat daraufhin eine Idee: Er schlägt den beinlosen Gesellen ein Geschäft vor, nämlich eine Rassel gegen die Nacht. Natürlich rückt der Schlangenkönig nicht die ganze Nacht heraus, sondern nur so viel, um Appetit auf mehr zu machen. Die Rassel behält er natürlich und bindet sie sich an den Schwanz. Um die Klapperschlange komplett zu machen, fehlt natürlich noch das Gift. Nun stellt sich heraus, warum die Nacht stiebitzt wurde: Kiyekos Stamm ist nämlich im Besitz eines Gebräus, mit dem die Pfeile behandelt werden. Wird ein Tier auch nur angeritzt, entschwindet es in die ewigen Jagdgründe. Und so kommt es, wie es kommen mußte: Die Indios rücken das Gift heraus, die Schlangen die Nacht. Endlich kann man wieder bei angenehmen Temperaturen in Morpheus Arme sinken. Ob der Schlaf mit all den Giftschlangen in Zukunft aber so ruhig sein wird wie ehedem, darf aber wohl zu recht bezweifelt werden.

Als Erzähler hat man gleich in die vollen gegriffen und mit Walter Giller den richtigen Märchenonkel gefunden. Mit seiner unnachahmlichen Stimme gibt er der Geschichte den richtigen Pfiff und dem ganzen Projekt die nötige Seriösität. Und alle, die nun doch lieber etwas Gedrucktes in der Hand halten möchten, brauchen auch nicht zu verzagen. *Kiyeko und die Diebe der Nacht* wird mit dem passenden Bilderbuch zum Spiel vertrieben.

ps







Kiyeko ist den Schlangen auf die Schliche gekommen (oben links). Daß am Schluß (unten rechts) ein geradezu paradiesisches Happy-End stehen muß, erwartet nicht nur das minderjährige Publikum.

Name:	Kiyeko und die Diebe der Nacht
Hersteller:	Ubisoft
Erscheinungstermin:	2. Quartal '95

FOLGEN SIE UNS IN EINE NEUE ENTERTAINMENT-GENERATION

VIDEOPLAYs TV LIVE MAGAZIN interactive

+ mit CD-ROM* + interactive + 14täglich + alles über großes Hollywood im TV, im Kino, auf Video + immer brandaktuell + mit hochwertigem CD-ROM-Filmlexikon zum Sammeln + ab 13. April ´95 am Kiosk + nur 7,90 DM + W A H N S I N N +



Nr. 9/95 · April · DM 7,90 / öS 60,– / sfr 7,90
Heft 1 · 1. Jahrgang

GROSSES CD-ROM-SPIELFILM FESTIVAL

nur 7,90 DM

Oscar im Abo

TOM HANKS

Ein Mann für alle Fälle

Das komplette TV-Programm der nächsten 14 Tage

ab 13. April ´95 am Kiosk

NUR 7,90 DM incl. CD-ROM

QUALITÄTSSIEGEL TOP PRODUKT CD-ROM



begleitend zum aktuellen TV-Programm
die besten Filmausschnitte, Stars, Interviews und Macher
Extra: Kino- und Video-Neuheiten!

QUALITÄTSSIEGEL TOP PRODUKT CD-ROM

*Die CD-ROM:

RANDVOLL

ca. 620 MB

über 30 Filmausschnitte

Begleitend zum aktuellen TV-Programm:

- die wichtigsten und spannendsten Filmausschnitte, heiße Infos, Biographien und Interviews von Stars und Machern
- Online-Service
- Spezialthemen (z.B. Sport, Politik, Serien)

Was gibt´s neu im Kino, auf Video?

- Erste Szenen der besten Filme der nächsten 14 Tage

und immer:

- Best of Erotic-Filme - das aufregendste der nächsten 2 Wochen
- das multimediale Preisausschreiben mit tollen Gewinnen
- Game-Bonus
- mind. 386ér IBM komp. PC mit mindestens 4 MB RAM Windows 3.1 oder Windows für Workgroups 3.11

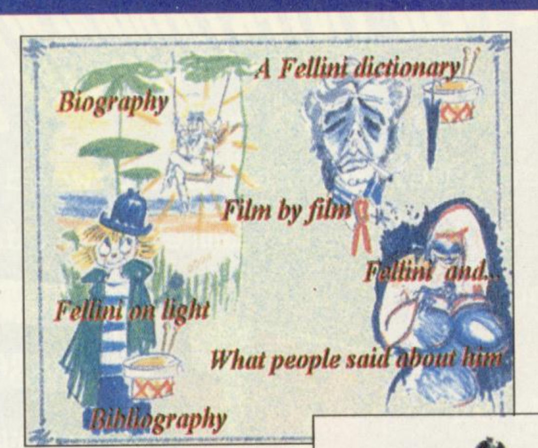
14täglich neu - erstellen Sie sich das ultimative CD-ROM-FILMLEXIKON ZUM SAMMELN - ein großes Werk zum kleinen Preis!

La Dolce Vita

Fellini

Was wäre das italienische, nein europäische Kino ohne dieses barocke Genie? Nicht immer unumstritten, dafür aber in jeder Hinsicht einzigartig, hat Federico Fellini und sein schauspielerischer Alter ego Marcello Mastroianni die blutleere Kinoszene der letzten vierig Jahre mit solch ruhmreichen Streifen wie Armacord, La Dolce Vita, Stadt der Frauen und der genialen Orchesterprobe mit Balduin Baas belebt. Die Welt hat es ihm gedankt und überschüttete ihn mit Auszeichnungen, Preisen und anderen Huldigungen. Als für Fellini im Jahre 1993 die letzte Klappe fiel, nahm man nicht nur Abschied von einem der ganz großen Könner. Mit ihm wurde auch die letzte Hoffnung des europäischen Films zu Grabe getragen.

E.M.M.E. hat jetzt gemeinsam mit BMG eine interaktive Monographie produziert, die neben 200 Einzelbildern und 500 Textseiten auch Ausschnitte aus 21 Filmen des großen italienischen Regisseurs präsentiert. Doch was jetzt wie der wahrgewordene Traum eines Fellinis-Fans klingt, ist technisch nur mit großer Vorsicht zu genießen. Denn selbst im 16,7 M-Farben-Modus ist die Qualität der briefmarkengroßen Filmschnipsel ungenießbar. Würde man, wie es die Mindestanforderung sagt, nur 256 Farben benutzen – es wäre so gut wie gar nichts mehr zu erkennen. Auch sollte man beim Format von 640 x 480 unbedingt bleiben. Denn wer meint, er könne seine Auflösung dadurch heraufschrauben, indem er auf 800 x 600 geht, der wird bitterlich enttäuscht. Denn auf einmal wird der Bildausschnitt so klein, daß man sich schon die Nase am Bildschirm plattdrücken muß, um etwas zu erkennen. *ps*





Der Regisseur und sein Gesamtkunstwerk: Fellini und seine Bilder...

Name: Fellini
Hersteller:E.M.M.E./BMG
Zirka-Preis: 100 Mark

Blind Guardian

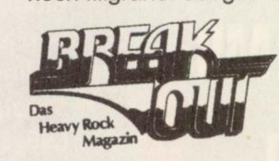
Imaginations From The Other Side

Mit ihrem fünften regulären Album verfolgen Blind Guardian ihr bewährtes Konzept konsequent weiter, haben aber die Produktion in die Hände von Flemming Rasmussen („alte" Metallica) gelegt. Aus der Symbiose von unerschöpflichem Einfallsreichtum, musikalischer Kreativität und erfahrenem Produzentenwirken entspringt



das rundum faszinierende Neun-Track-Album, das uns für 50 Minuten wiederum in die Fantasy-Welt entführt. Da der von der Vorab-Maxi her bekannte begeisternde Titeltrack am Anfang des Albums steht, darf man auf weitere Höhepunkte gespannt sein. Mit dem folgenden „I'm Alive" liefern Blind Guardian die schnellste Rakete ihrer bisherigen Laufbahn ab, wobei Thomas mit einem irrwitzigen Drumming und Marcus mit fettem, rasendem Riffing die wuchtige Grundstruktur vorgeben. Melodische Akustikeinschübe und der unverhofft eingestreute „Normalgesang" von Hansi sind erfreulich aufhellende Komponenten. Das balladeske, folkloristisch angehauchte „A Past And Future Secret" gönnt dem Hörer die verdiente Ruhepause, bevor mit „The Script For My Requiem" ein weiterer komplex instrumentierter und äußerst powervoller Song mit hymnenhaftem Chorusrefrain und orchestralen Keyboard-Sounds folgt. Im verhaltenen „Mordred's Song" brilliert Hansi einmal mehr mit sauber artikuliertem Gesang. Mein persönlicher Favorit dieser Scheibe lautet „Born In A Mourning Hall". Dem überaus kräftigen Intro mit wahnsinnsstarkem Drumming folgt eine einprägsame Sologitarren-Melodie, die später variiert wiederkehrt. Auch hier fehlt die hochmelodische Hookline nicht. Im Midtempo-Stück „Bright Eyes" mit ruhigen Parts und deutlichen Keyboard-Applikationen sticht André ein weiteres Mal mit umwerfenden Melodie-Einfällen hervor. „Another Holy War" schraubt das Tempo nochmals auf treibende Heavyness hoch, bis im verhaltenen Ausklang der Platte, „And The Story Ends", vom bulligen Schlagzeug bis hin zu flamencohaften Gitarrensounds ein letztes Mal alle Register gezogen werden.

Dieses Album stellt eindrucksvoll unter Beweis, wie wichtig eine stabile Besetzung für die musikalische Kontinuität einer Band ist. Der charakteristische Musikstil von Blind Guardian, der durch zahlreiche Breaks und ein Nebeneinander von Speed, Power, Melodie und „Mitsing-Animation" geprägt ist, reifte weiter und wurde noch filigraner ausgearbeitet.



Mit freundlicher Genehmigung von Breakout

Name: Blind Guardian: Imaginations From The Other Side
Label: Virgin
Zirka-Preis: 39 Mark

EXKLUSIV VON POWER PLAY

SECRET WEAPONS

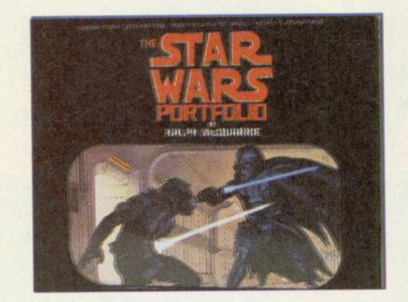


Das ist einmalig:

Mehr Spiele-Power von LucasArts zum Tiefstpreis. Unsere randvolle CD-ROM bietet außer der kompletten Vollversion von Secret Weapons of the Luftwaffe, noch jede Menge Spitzen-Demos wie Dark Forces etc. Holen Sie sich ab 8. Juni 1995 Ihre CD-ROM-Player.

Fliegen Sie den Düsenjet Me 262, die mit Raketen bewaffnete Me 163 Komet, das unheimlich anmutende Go 229 Nurflügelflugzeug oder eines der beiden Jagdflugzeuge Me 109 und FW 190. Entscheiden Sie sich für die amerikanische Seite, dann haben Sie die Wahl zwischen drei legendären Flugzeugen: P-51 Mustang, P-47 Thunderbolt und der B-17 Flying Fortress.
Bonus: Vier neue Missionen, vier neue Flugzeuge – nehmen Sie auch diese Herausforderung an?
Über zehn geniale Software-Demos für jeden Spielefreak



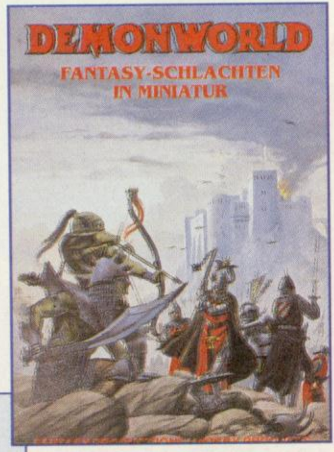


The Star Wars Portfolio

Das Richtige für den herzhaften Sammler von begehrten Krieg der Sterne-Items: 20 erlesene Star Wars-Zeichnungen und Malereien auf Hochglanzkarton von Star-Zeichner Ralph McQuarrie. Preis: 29,80

Demon World

Demon World: Das Spiel. Vor allem Strategen und Taktiker werden an dieser Perle ihre Freude haben. 140seitiges Regelwerk mit Tips zum Bemalen von Zinnfiguren (siehe unten). 351 Marker für Befehle und verschiedene Spielsituationen. Alles komplett in Deutsch. Preis: 65,–





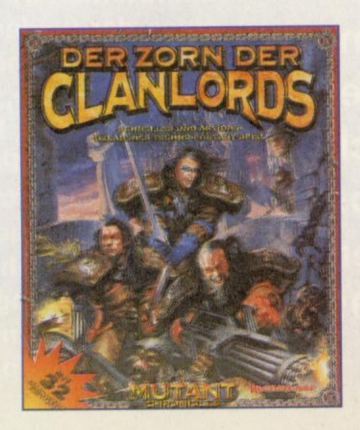
Demon World: Metal Magic

Zum Spielen, Bemalen und Sammeln: original Demon-World-Zinnfiguren. Die Orcs: Leichte Bogenschützen, leichte Schwertträger und die Garde. Trolle oder Zwergenfresser.
Empire: Adliges Fußvolk, Berserker, Ordenskrieger und Kaiserliche Arquebusiere.
Mit Kunstoffständer für jeweils drei Figuren im Hexfeldformat.
Auch jeweils als Komplettset erhältlich. Preis: 19.90 (je Einzelpack); 99,00 (Komplettset Orks); 105,– (Komplettset Empire)



Critter-Tek

Euch ist Battle-Tech zu ernst? Euch fehlt der Humor in "klassischen" Spielen? Kein Problem: Die Antwort bietet Critter-Tek. Critter-Tek ist so eine Art Mischung aus Battle-Tech, Per Anhalter durch die Galaxis, der Muppetshow und Bucky'o'Hare. Preis: 37,50



Der Zorn der Clanlords

Das ideale Einsteigerspiel: Farbiger Kartonspielplan, 32 Kunstoffiguren und einfaches Regelwerk. Komplett in Deutsch. Eine willkommene Abwechslung zu "herkömmlichen" Brettspielen. Preis: 59,90

Versandbedingungen

Bevor Ihr zur Bestellkarte greift, solltet Ihr Euch unsere Versandbedingungen durchlesen, um eventuelle Mißverständnisse zu vermeiden. Bestellungen erfolgen nur schriftlich über die Bestellkarte oder per Brief.

Bei jeder Bestellung ist Euer Geburtsdatum und Eure Unterschrift unbedingt erforderlich. Minderjährige müssen außerdem einen Erziehungsberechtigten mit unterschreiben lassen! Ohne die Unterschrift auf der Bestellung können wir nicht ausliefern.

Alle Preise verstehen sich inklusive der gesetzlichen Mehrwertsteuer von 15 Prozent. Im **Inland** erfolgt der Versand per Post. Und zwar ausschließlich per Nachnahme (Kaufpreis zzgl. 8,– DM Versandkostenpauschale). Ab einem Warenwert von 250,– DM liefern wir versandkostenfrei. Mindestbestellmenge beträgt 50,– Mark. Im **europäischen Ausland** erfolgt der Versand per Post und nur gegen Vorkasse zzgl. 20,– DM Versandkostenpauschale.

Mit Erscheinen dieser Artikelliste verlieren alle vorhergehenden ihre Gültigkeit. Angebot nur, solange Vorrat reicht. Da wir einige unserer begehrten Artikel direkt aus den USA und Übersee besorgen, kann es zu längeren Lieferfristen kommen, bitte habt dafür Verständnis.

Wer nicht die Bestellkarte verwendet, sondern per Brief bestellen möchte, schickt seine Order bitte an:

Fantasy Productions
POWER SHOP
Versandabteilung
Postfach 1416
40674 Erkrath

Wenn Ihr Fragen oder Anregungen zum Shop loswerden wollt, könnt Ihr Euch an unsere Hotline wenden. Die *POWER SHOP*-Hotline ist jeden Montag von 14 bis 17 Uhr unter der Nummer 0211/9243200 zu erreichen! Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Gelieferte Ware bleibt bis zur vollständigen Bezahlung Eigentum von Fantasy Productions GmbH. Gerichtsstand und Erfüllungsort ist Düsseldorf.

Sternenzerstörer

Der Alptraum von Han Solo als Modellbausatz: Ein imperialer Sternenzerstörer aus Kunststoff zum Zusammenkleben und Bemalen. Das Modell ist ca. 30 cm lang. Preis: 49,90





Snowspeeder

Der Flitzer, mit dem Luke Skywalker imperiale AT-ATs auf dem Eisplaneten Hoth angriff. Kunststoffbausatz mit englischer Bauanleitung. Preis: 38,00



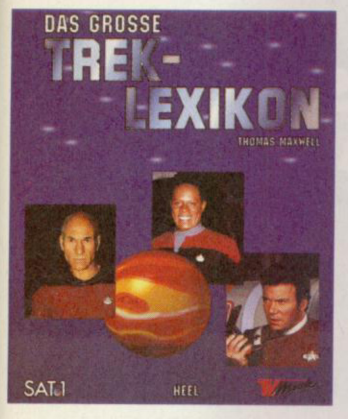


Renegade Legion: Interceptor

Das Original: Fasa-Brettspiel aus dem Renegade Legion-Universum komplett in Deutsch. Inklusive Zubehör: Würfel, Pappspielsteine zum Zusammenfalten, farbige Karten und Spielbögen. Preis: 62,50

Battletech Luxusversion

Komplett in Deutsch und mit 14 verschiedenen Plastikminiaturen bekannter Mechs, gehört dieses Spiel zum Standardrepertoire eines jeden Mechkriegers. Preis: 69,–



Das große Trek-Lexikon

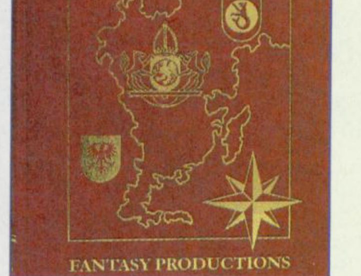
Bekannt aus der Sat-1-Werbung. Ins Deutsche übersetzt und recht umfangreich – ca. 150 Seiten. Wer was mit T'Pau, Jo'Brel, Tantalusfeld und Cleponji anfangen kann, braucht dieses Buch allerdings nicht – Alle anderen hingegen doch. Preis: 24,80

Die Technik der Enterprise

Nachbauen läßt sich die 1701-D mit Hilfe dieses Fachbuches sicherlich nicht, wer aber in die Verlegenheit kommt, einem Außenstehenden zu erklären, was Emitterphalanxen sind oder die Funktionsweise des Holodecks beschreiben muß, findet hier schnellen Rat. Preis: 39,80

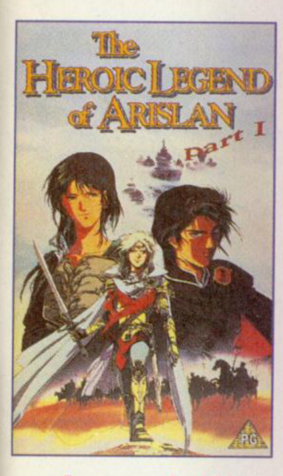
Indiana Jones RPG

Wer nicht mehr warten kann, bis Harrison Ford aus dem Ruhestand zurückkommt, spielt derweil die eigenen Abenteuer des Actionarchäologen Indiana Jones. Neben einem umfangreichen Regelwerk und Kartensätzen schlummern die passenden Würfel in der Spieleschachtel. Komplett in Englisch. Preis: 75,–



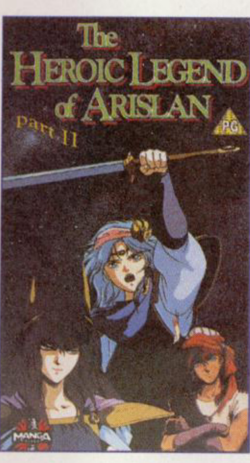
Aventurien: Das Lexikon

Wissen ist Macht. Wer im Lande Aventurien und bei "Das schwarze Auge"-Spielesessions mehr wissen will als die anderen, kommt um das große Aventurien-Lexikon nicht herum. Von A wie A'Layis Hiphom bis Z wie Zzzt beantwortet dieser Wälzer wohl jede Frage. Komplett in Deutsch. Preis 89,–



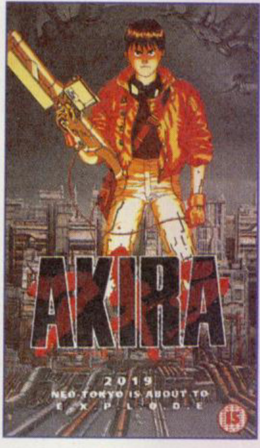
Legend of Arislan: Teil 1

Furioser Fantasy-Manga der Extraklasse: Begleitet Prinz Arislan auf der Flucht vor seinen Verfolgern. Trefft neue Freunde und Kämpen. Rasante Action, gute Zeichenqualität und eine tolle Story. Englisch synchronisiert. Preis: 34,95



Legend of Arislan: Teil 2

Die Geschichte um den Prinzen Arislan und seinen Kampf um den Thron nimmt eine überraschende Wendung. Ist Arislan nicht der einzige Erbe? Mehr darüber im zweiten Teil dieser Fantasyserie. Englisch synchronisiert. Preis: 34,95



Akira

DER Manga schlechthin: Dieser japanische Kultfilm löste nicht nur hierzulande die Mangawelle aus. Vor allem technisch kann dieses (Meister)-Werk voll überzeugen. Kurzum: Wer Akria nicht kennt, hat einen echten Trend verpennt. Englisch, ab 15 Jahre. Preis: 39,95



Gundam Rose

Für die Sammlung: Noch ein Gundam-Roboter zum basteln. Farbige Plastikteile und Abziehbildchen. Maßstab 1:144, Hersteller Bandai. Preis: 24,80

V-Gundam 9

Plastikbausatz der berühmten Gundam-Roboter. Maßstab 1:144 von Bandai. Komplett farbige Bauteile – muß also nicht mehr bemalt werden (kann aber). Preis: 34,80

Star Trek A Final Unity

Kirk tot, die Enterprise atomisiert, die Serie mit der 178. Folge beendet und Voyager wird erst im nächsten Jahr über die deutschen Mattscheiben flimmern. Harte Zeiten für Trekkies – könnte man meinen. Doch die POWER PLAY schafft Abhilfe: In der nächsten Ausgabe dürft Ihr Euch über einen umfangreichen Test von Star Trek – A Final Unity freuen. Im Juni soll Spectrum Holobytes Sci-Fi-Adventure im Sektor 001 ankommen, sprich in irdischen Ladenregalen stehen. Wir sagen Euch, ob dieses Spiel die erste Direktive der PC-Unterhaltung erfüllt.

"Wollen wir wetten?" Mit dieser Frage begegnete Softgold unserer Skepsis, ob Full Throttle/Vollgas nun endlich im Mai über die Ziellinie schießt. Nun gut, wir haben nicht gewettet und gehen davon aus, das LucasArts endlich sein Terminchaos bereinigt hat. Das Ergebnis werdet Ihr im nächsten Heft sehen.





erscheint am 14. Juni

In den Bereich der zivilen Luftfahrt, genauer gesagt des Kunstflugs, entführt uns Flight Unlimited von Looking Glass. Bei diesem Simulator fliegt es sich sogar so realistisch, daß man den Luftwiderstands-Beiwert der Lackierung mit in Betracht gezogen hat. In unserem Test werden wir Euch sagen, was von dieser Aussage wirklich zu halten ist.

Flight Unlimited

Auf die Suche nach Tiberium begeben wir uns mit Westwoods Command & Conquer. Im Streit um diese Energie- und Rohstoffquelle haben wir es mit einem Gegner zu tun, der mit allen Wassern gewaschen ist. Strategiefreunde dürfen sich jedenfalls schon jetzt die Hände reiben.

Nach dem Motto "Die Guten ins Töpfchen, die Schlechten ins Kröpfchen" geben wir Euch zu guter Letzt einen Überblick über fünf Jahre Darwinismus im PC-Spiel-Bereich und fassen zusammen, was in dieser Zeit an Prädikatwürdigem für den PC produziert wurde.

Vollgas

See ´ya next month...

Euer POWER-PLAY-Team


MEDIUM
Your way to flavor.
FILTER CIGARETTES
Marlboro
MEDIUM
Rauchen gefährdet die Gesundheit
3/95



BJC-70: Der Farb-Desktop-Drucker zum Mitnehmen.

In Weiß oder Anthrazit gibt der BJC-70 auf jedem Schreibtisch eine gute Figur ab. Ein weiterer Augenschmaus sind seine Ausdrucke. Dank des Bubble-Jet-Farbdruckkopfes für exzellente Ausdrucke. Tauschen Sie ihn gegen den Schwarz-Druckkopf aus, verwandeln Sie den reinrassigen Farbdrucker in einen erstklassigen Schwarz-Weiß-Drucker. Und weil das Ganze nur rund 1,4 kg leicht ist, können Sie per optionalem Akku Druck machen, wo Sie wollen. Zu einem erstaunlich günstigen Preis.

A little bit more? Wählen Sie die Canon Infoline für Musterausdrucke und Prospekte: (0 21 51) 34 95 66.

Canon

MAN VERSTEHT SICH BESSER

Schweiz: Walter Rentsch AG, Geschäftsbereich Wiederverkauf, Industriestr. 12, CH-8305 Dietlikon, Tel.: 01/8 35 68 00, Fax: 01/8 35 68 60; Österreich: Canon Gesellschaft mbH, Oberlaaer Str. 233, A-1100 Wien, Tel.: 01/68 36 41-405, Fax: 01/68 36 41-774

Canon Deutschland GmbH, Europark Fichtenhain A10, 47807 Krefeld, Telefon: 0 21 51/34 95 66, Telefax: 0 21 51/34 95 99

SCHUSTER + PARTNER

Canon Inc.